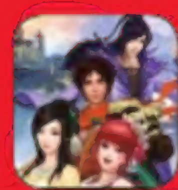


挡不住的3D潮流
在家体验3D影像



今夜，我们说仙五（一）
要命的抉择——独家专访姚壮宪

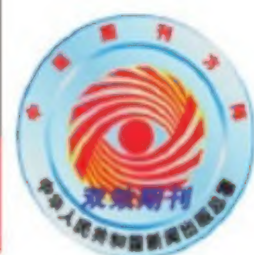
9月上
本期特惠价
¥7.00



www.popsoft.com.cn　2011年 总第378期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择



欢迎2011届新生入学

《大众软件》2011年大学新生数字化生活全攻略

ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

在同一片蓝天下·游戏——ChinaJoy五日游



本期强档攻略
极度恐慌3

P33 实用软件 重点推荐
数字化校园生活
——大学新生软件效率化全攻略

与过去不同，现今刚刚升入大学的同学们大都拥有各种电子产品作伴，如果能充分利用它们的功能，你的校园生活必会更有效率，更加轻松！



P53 硬件评析 重点推荐
伴我成长
——大学新生数码装备全攻略

即将升入大学或步入大学不久的学生朋友们，让我们在这个夏末秋初选好各种数码产品来“武装”自己，以精良的装备迈入新的“战场”吧。



P75 专题企划 重点推荐
在同一片蓝天下·游戏
——ChinaJoy五日游

每年一届的CJ总能吸引许多玩家，对我们来讲亦不例外，关于CJ要说的很多，就让大家随着我们的游记一天天看过来，看那些人，看那些事。



P100 评游析道 重点推荐
今夜，我们说仙五（一）
要命的抉择——独家专访姚壮宪

我们努力让这篇访谈挖掘出“仙剑五”和姚仙不轻易为人所知的一面，至于姚仙的回答是否能让读者们满意，大家看完本文后自然会得出答案。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任）杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 朱飞 韩大治
马骥 范错
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）李友斌 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年9月1日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

这一期杂志的制作显得格外繁忙，制作首周恰逢ChinaJoy展会开幕，fly和浮云二位小编忙不迭地赶去上海采访，每天只能吃上一顿饭，而且据说在跟拍工作中还因为镜头尺寸较大过于显眼，让一位魔都大娘产生了误会，被怒责了一顿。好在问题最终得到了化解，误会皆是浮云，工作圆满完成，展会胜利结束，二人满载而归。二人归来后，除了将一大堆游戏周边分给有爱的同事们外，便是在本责编耐心、细致的催促……呃……是鼓励下，连夜赶写专题文章，让大家得以在本期“专题企划”栏目中看到他们对展会的全方位报导。

接下来要说的事，就在前两天，八神经忽然先后收到了两位读者截然不同的来信，都是关于“仙剑五”的。首先传来信息的读者对八神经表示了极大的愤慨，怒斥其对“仙剑五”过于偏爱，评价过高。而第二位读者则与前一位的立场完全不同，他对八神经表示了强烈的不满，责怪其对“仙剑五”的评价过于刻薄，是对制作小组的不公。据我观察，八神经在遭受如此双重打击下，头顶上就只剩下了一个字——难，如此为难也只能让我对他表示无奈。编辑部对于国产单机游戏一向是报以支持的态度，对于那些坚守在国产单机游戏开发阵地上的从业者们也是充满了敬意，八神经自然也是站在这样的立场上的。然而在面对广大玩家的时候，要想把这份对国产单机游戏的爱表现得绝对公平，让所有人都能心服口服，实在是难上加难——该怎样才能让所有人都称心如意呢？不过，再纠结也不能耽误了革命工作，“双剑合璧”增刊必须如期完成——这是《大众软件》在暑期为广大“古剑”和“仙剑”玩家们制作的一本精致读物，其中的重点内容，是这两款游戏的点评版全攻略——其实，那已经不仅仅是一篇攻略了，此外还包含了画册，相信大家很快就可以见到它了。

本期责编：Cross

请投上你的一票

多少年来，来自读者的反馈一直伴随着杂志的制作。无论是中肯的批评、还是小小的赞扬，抑或只是纯粹的支持，都激励着我们将杂志做得更好。目前，我们将评刊和TOPTEN投票系统正式搬上了网络，并诚恳邀请诸位读者通过网络投票的方式，将你对杂志的意见第一时间反馈给我们，或者为你所喜欢的软件、游戏、硬件投上支持的一票。每期杂志，我们都将继续随机抽选幸运读者，并在当期杂志刊登获奖名单。

评刊投票网址
http://www.popsoft.com.cn/survey/

TOPTEN投票网址
http://www.popsoft.com.cn/topten/

安卓也有平板全键盘
摩托罗拉XT316手机

■晶合实验室 魔之左手

曾经的“街机”E71、E63让很多人爱上了直板全键盘这样的手机布局，它们比侧滑盖式的全键盘产品更轻薄，通常也更廉价，着重于文字显示的用户也不会太在乎屏幕尺寸。不过随着触摸屏的普及和安卓系统攻城略地，原先的很多直板全键盘手机无论是应用能力还是扩展能力方面都显得落伍了。而摩托罗拉近期推出的XT316，应该就是喜欢这种机型的用户，最好的选择之一。



这款手机采用安卓2.2操作系统，配置600MHz处理器、256MB内存，带有3D处理器，支持GPS定位，象限测试成绩为543。它支持WCDMA、WiFi连接和MicroSD卡扩展，内置1390mAh电池，测试时的续航时间为一天半左右。





XT316的背部简洁，带有300万像素摄像头，底部开口内是扬声器，声音很响亮，放置在硬质表面上时还略有放大，但放在床上或沙发上等软质表面时声音会被明显遮蔽。在手机侧面延伸至背面下部有一圈防滑花纹，开关、音量和拍照键都位于防滑带中。

XT316有黑白两种颜色可选，采用4:3规格2.8英寸的电容触摸屏，分辨率320×240，支持两点触控。与常见的横置屏幕机型相比，整机更细长一些，较大的屏幕也使得按键区的面积、按键的面积都更小





XT316内置提供了手机QQ、微博、开心网、人人网、土豆网、豆瓣FM、迷你地图等大量的应用程序，基本可满足日常使用，另外还可从智件园下载新的扩展程序。其屏幕分辨率并不高，但显示效果还是比较精细的，相对来讲摄像头拍摄效果略显粗糙。



也许是安卓系统的限制，XT316键盘排列更类似滑盖式键盘，数字键位于最上排，并不是像常见平板全键盘手机那样，在键区中部设置数字键。键区左右对称，按键也分别带有左右方向的棱线，在按动时略有晃动。

总结：

这是一款相当不错的低端智能手机，内置软件即可基本满足用户的日常需求，还有不错的扩展能力和使用方便的全键盘设计。



炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★☆
性价比： ★★★☆

厂商： 摩托罗拉（Motorola）
上市状态： 已上市
售价： 1390元
附件： 电源和数据连线、说明书等
推荐用户： 手机短信、微博、社交控
咨询电话： 400-810-5050（服务热线）
相似产品： 华为U8330、黑莓系列等

感受游戏震撼

Tt eSPORT震撼者一号/震撼者飓风版耳机

■晶合实验室 魔之左手

Tt eSport是新兴的游戏外设品牌，从名称可以看出，它与著名的电脑外设品牌Tt有一定的血缘关系，而从其产品的设计、性能等来看，更是继承了Tt一贯的大气时尚，甚至有些奢华的感觉。

耳机是Tt eSport专业游戏外设中比较突出的一个系列，特别是头戴式耳机，它们庞大的动圈驱动单元完全能够和便携音箱相比，在游戏时耳边直接轰响的感觉，绝对能让玩家得到不一样的震撼感。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商： 曜越（Tt eSPORT）
上市状态： 已上市
售价： 618元/408元
附件： USB或音频联线、麦克风、线控、说明书、驱动光盘等
推荐用户： 游戏发烧友，职业游戏玩家
咨询电话： 无
相似产品： Razer Carcharias噬人鲨、Steel Series Siberia Full-Size Headset等



震撼者一号（SHOCK One）耳机是一款通过了DTS（Digital Theatre System，数字化影院系统）认证的耳机。它拥有40mm驱动单元，采用USB连接，拥有镀金USB接口与长达3m的防缠绕联线



震撼者一号的麦克风为柔性连接，便于紧贴嘴部或收起。其头带垫触感柔软温暖，带有调节装置。耳机部分则可通过转轴折叠，便于携带。它提供了两对耳垫，分别采用肤质和丝绒材质，用户可根据自己的喜好更换



线控带有音频音量与麦克风、音频静音按键，还可锁定控制键及开关Logo装饰灯



安装驱动程序后，这款耳机才能提供DTS 5.1声道虚拟音效。并可进行各种设置，让用户在游戏、欣赏音乐、观赏视频时都能获得最合适的效果

在实际试听中，这两款耳机的低音效果给人留下了深刻的印象。特别是在FPS游戏中细微的声音也能相当清晰地分辨，而身边的爆炸和枪声更让人感觉震撼不已。在观看视频时，我们也能清晰的感觉到大直径单元带来的低沉感觉，带有类似影院的混响效果。

在聆听音乐时，两款耳机表现也很好，中音分辨力相当出色，不过高音表现只是中规中矩而已。相对来讲震撼者一号的低音更出色，但整体声音都有些显过于低沉，不太适合播放流行音乐。



震撼者飓风版拥有50mm驱动单元，设计相对传统，采用自调节的头带和3.5mm音频接口，佩戴比震撼者一号要轻松一些，因为耳罩效果等原因，尽管单元直径更大，但低音效果其实不如震撼者一号



麦克风、音频控制盒均为独立设计，后者可用来扩展音频联线长度，与耳机相连后线缆长度可达到3m左右

总结：

这两款耳机非常适合喜爱“重磅”游戏的玩家，绝对能让你充分领略到游戏在画面之外的震撼感觉。



APU双显卡新架构

华硕K43T笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手

AMD的E和C系列APU推出后，在笔记本电脑市场中引起了相当不错的反响，不过它们的性能仍然偏低，对主流笔记本电脑市场的影响很小。不过随着A系列APU的推出，主流笔记本市场也开始感受到了AMD新平台的震撼。

在基本架构方面，笔记本平台的A系列APU和台式机平台非常相近，只是在处理器和内置显示单元频率、流处理器数量、内存控制器等配置上有一定的缩减，不过处理器仍以4核为主，使AMD的主流移动平台提升了一个档次。

与对手针对主流笔记本市场的新产品相比，至少要A6以上型号的APU在配置方面才能够抗衡，所以相信主流笔记本市场将以A6和A8型号为主。在本次的测试中我们得到的样品为华硕K43TA笔记本电脑，让我们借助这款电脑，先了解一下即将到来的APU狂潮吧。

华硕K43TA采用14英寸LED屏幕，A6-3400M+A70M平台，提供了Radeon HD 6650M独立显卡并可组成混合交火，支持DirectX 11及UVD3视频引擎。它还提供了视频增强、稳定等多种APU新应用，并可针对程序进行显卡自定义和动态切换。它仅安装了单条2GB内存，而单通道内存的带宽对APU平台来说严重不足，所以在测试时增加为双通道2GB DDR3 1333内存，在实际采购这款笔记本或其他APU笔记本时，笔者也建议大家增容为双通道内存模式。

主要配置

项目	参数
操作系统	64位Windows 7家庭普通版
处理器	AMD A6-3400M（1.4GHz，最高2.3GHz）
芯片组	A70M
内存	2GB DDR3 1333（测试时扩展为三星DDR3 1333 2GB×2）
显示屏	14英寸（分辨率1366×768）
硬盘	320GB（5400rpm）
显卡	AMD Radeon HD 6620G+6650M（1GB独立显存）
以太网卡	10M/1000M自适应
无线网卡	支持IEEE 802.11b/g/n
接口	3个USB（含1个USB 3.0）、VGA、HDMI、RJ45、多合一读卡器（SD/MMC, xD, MS, MS pro, SD Pro）
摄像头	30万像素摄像头
电池容量	5200mAh，56Wh
尺寸	378mm×241mm×34.6mm
重量	2.22kg（含6芯电池），旅行重量2.73kg

这款笔记本采用耐磨材质壳体，长时间使用后仍可保持光亮，非常适合经常携带旅行的用户。它的散热口远离手掌接触面，在长时间使用时触摸板和键盘区仍可保持相对舒适的温度，但长时间高负载使用后，出风口温度可达50℃以上，如放在膝上使用会感到不适。华硕Power4Gear技术可自动地调整用电方案，在保持足够性能和散热能力的情况下尽量保持安静。

它拥有Palm Proof触摸板智能防误触技术，触控板可分辨出手掌与手指接触面的差异，在用键盘输入时，手掌接触触摸板也不会引起鼠标操作。在键盘上方安装有Altec Lansing（奥特蓝星）扬声器，没有额外安装任何快捷键。

目前的主流AMD移动显卡恰好与APU单显规格类似，适合构建混合交火，让处理器内的单显与独立显卡配合工作，节省用户的投资。在测试时我们尽量采用其提供的混合交火配置。

从测试数据看，A6-3400M平台的办公性能仍明显落后于同价位酷睿i3笔记本，但也完全够用，而游戏性能要强大得多，完全可在标准分辨率下，以中等画质流畅运行大部分最新DX11游戏大作。

至于魔兽世界、穿越火线、仙剑奇侠传5甚至星际争霸2等中低端3D网游和单机游戏，完全可以使用更省电的单显来处理。在魔兽世界和星际争霸2的测试



这是一款高性价比，偏重游戏性能和个性化的中低端笔记本电脑，在同等性能下拥有较好的续航时间。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：4500元
附件：电源适配器、说明书等
咨询电话：400-600-6655（购买咨询）
推荐：中端游戏玩家
相似产品：联想IdeaPad Z475A、惠普g4-1104AX等

项目	设置/项目	得分
PCMark Vantage	PCMark	3829
	游戏性能	3812
PCMark7	总分	1506
Windows体验指数	处理器	6.6
	内存	5.9
	图形	5.3
	游戏图形	6.2
	主硬盘	5.9
3DMark Vantage	Performance总分	P4895
	GPU	4820
3DMark7	Entry总分	E2253
生化危机5	1366×768中等设置	42.0fps
失落星球2	1366×768中等设置	63fps
街霸4	1366×768最高设置	63.95fps
Heaven Benchmark 2.5	1366×768默认设置	19.3fps
潜行者——COP	1366×768默认设置	70.2fps
尘埃3	1366×768中等设置	46.13fps

中，我们采用显示器分辨率，全屏模式，以及效果完全可接受的“中等”或“普通”画质，可获得35fps~40fps的速度，一个人游荡或玩单人游戏已完全足够，可获得出色的续航时间，当然组队RAID或者进行网上对战的话，还是建议大家开启混合交火并使用高性能模式。


在普通画质下，魔兽世界的速度完全可接受

在64位Windows操作系统中暂时没有可用的电池续航时间测试软件，我们就借用了综合测试软件PCMark vantage和PCMark7，反复测试并在其间休息半小时。最终结果是持续运行了3小时49分钟，而在省电模式下，按照电池管理软件的时间估计，在充满电后这款笔记本的续航时间可达8小时！

内存升级计划

金士顿骇客神条Genesis 4G DDR3 1600内存套装

■晶合实验室 魔之左手

金士顿的骇客神条是面向中端DIYer的套装产品，受到了用户的广泛认可。而随着Intel Sandy Bridge和AMD A系列APU平台的上市，它们的新架构使得平台对内存带宽的要求更高，因此高频版骇客神条也就成为了DIYer关注的目标。

灰色的骇客神条Genesis版采用了紧凑的散热片设计，更便于安装和兼容大型CPU散热片，上部的开孔可及时排出热空气。散热片镶有HyperX和艺术化的巨大X形，和防伪标签一起成为真品的标志。其金手指镀层紧密结实，测试中多次插拔也没有留下划痕。

我们采用支持DDR3 1833的AMD A8-3850和技嘉GA-A75M-UD2H主板，分别采用其默认的DDR3 1333和DDR3 1600进行了简单测试。

测试项目	项目（设置）	DDR3 1600	DDR3 1333
3DMark11	总分（Entry）	E1817	E1712
3DMark Vantage	总分（Performance）	P4072	P3630
	GPU（Performance）	3409	3001
尘埃3	1280×720 中等设置	57.1fps	51.8fps
潜行者COP	白天（1280×720 中等画质）	55.0fps	48.9fps
生化危机5（DX10）	1280×720 最高设置	58.8fps	51.3fps
HC BenchMark	默认设置	22689	21905

由于APU中的显示单元和处理器单元都使用系统内存，因此对内存带宽需求很强烈，DDR3 1600提供的更大带宽基本上都被显示单元所占用，所以对3D测试的贡献很明显，办公性能则提升较少。但DDR3 1600还未达到新平台的极限，金士顿的骇客神条DDR3 1833和DDR3 2133将是更强更好的选择。







紧凑高效，低功耗和低发热的高频内存是新一代平台提升性能的好伴侣，DDR3 1600仅仅是起步而已。

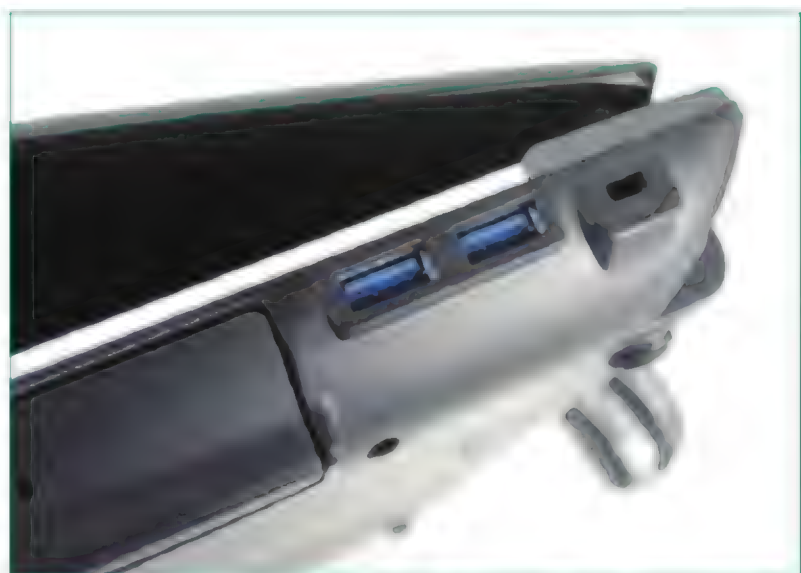
炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 金士顿（Kingston）
上市状态： 已上市
售价： 499元
附件： 说明书、质保证书
推荐： 选择新一代AMD、Intel平台的DIY用户
咨询电话： 800-810-1972（技术支持）
相似产品： 海盗船4G DDR3 1600套装、威刚4G DDR3 1600G游戏威龙双通道套装等



暗夜精灵
三星RF411-S01笔记本电脑

■晶合实验室 bluesky


蓝色的USB 3.0接口可提供更高速的数据传输和更强的充电供电能力


硬盘和内存仅需打开一颗螺丝就可更换升级

三星RF411笔记本采用的全黑色外壳略显稳重，给人的第一印象是偏重商务办公，不过其游戏娱乐性能也相当不错，是能力较全面的产品。它的配置较高，4核8线程第二代智能酷睿i7处理器、单条4GB内存、双USB 3.0、HDMI接口等设计有利于未来的应用和扩展。它还提供了“双显切换”功能，在保证游戏性能的同时可以提供较好的续航能力。但其体积重量并没有因此膨胀，基本保持了14英寸笔记本的主流规格，而且外形较为圆润可爱。

这款笔记本的键盘面采用了铝镁合金外壳，提供了出色的散热能力，其触摸板支持多点触控，左右键和键盘按键一样键程较短，不过回弹力和段落感还不错。其屏幕边框上有多个橡胶垫，在合上屏幕时不会发生磕碰，也防止屏幕接触键盘面而划伤。在底部它采用了大型盖板设计，硬盘和内存扩展槽位于同一盖板下，仅需打开一颗螺丝就可更换升级这些配件。

主要配置

项目	参数
处理器	Intel 酷睿i7 2630QM（4核2.0GHz，睿频2.9GHz）
芯片组	Intel HM65
内存	4GB（单条DDR3 1333MHz）
显示屏	14英寸（分辨率1366×768）
硬盘	640GB 5400rpm
显卡	Intel HD3000+NVIDIA GT525M 2GB显存
无线连接	支持IEEE 802.11b/g/n、蓝牙3.0
光驱	DVD-RW
接口	2×USB 3.0、2×USB 2.0、VGA、HDMI、千兆网络接口、多合一读卡器、耳麦接口
摄像头	130万像素
尺寸	346mm×239mm×36.6mm
重量	2.2kg（旅行重量2.76kg）
操作系统	64位Windows 7家庭高级版

在实际测试中，三星RF411表现非常稳定，对一些不需要强力3D性能的程序，可自动无缝切换为使用核芯显卡（Intel HD3000）或独立显卡。三星还为用户提供了多种工具软件，以方便用户使用，测试中我们采用其默认软件环境。

项目/设置	子项	得分
PCMark Vantage	PCMark	6948
	游戏性能	5915
Windows体验指数	处理器	7.4
	内存	5.9
	图形	5.1
	游戏图形	6.5
	主硬盘	5.9
3DMark 06默认设置	SM2.0	2771
	HDR/SM3.0	2521
	CPU	5015
	3DMark	7119
3DMark Vantage Entry模式	GPU	13042
	CPU	16146
	3DMark	E13700
Cinebench R10（64位）	单核	4582
	多核	16583
Cinebench R11.5（64位）	OpenGL	17.9
	CPU	4.7
Fritz Chess Benchmark	步数	9231

从测试成绩上看，这款笔记本具有比较好的办公和3D游戏性能，在著名的显卡杀手《孤岛危机》中，系统推荐特效等级为“High”，游戏画面也基本流畅。长时间测试后，掌托、后部和侧面散热孔区域也只是微微发热，不会感觉烫手，散热设计优良。





这是一款兼具出色办公和游戏性能的笔记本电脑，需要注意的是其市场价与官方价格有一定的差距，性价比实际上更好一些。

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商： 三星（Samsung）
上市状态： 已上市
售价： 9099元
附件： 电源适配器、说明书等
咨询电话： 400-810-5858（服务热线）
推荐： 普通办公用户和游戏玩家
相似产品： 华硕N43、联想Y470N等

无线音响走向大众
SONOS Play:3音箱

■晶合实验室 魔之左手

在SONOS的最新发布会上，一款定位比Player S5（现更名为Play:5）低一些的Play:3音箱引起了大家的注意，其价格虽然仍不便宜，但已经比其前辈的价格降低了1000元。这款音箱虽并不算大，但内部集成了2个中音扬声器、1个高音扬声器和1个低音炮，内置3个数字功放，因此一台音箱就可获得出色的音质和宽阔的声场。

Play:3音箱采用微弧形前脸，比S5尺寸明显小得多，且取消了底座，但设有一些小脚垫，可立式和卧式放置，有灰黑和乳白两种颜色。它仍然采用有线、无线连接方式，带有音量大小和静音开关及指示灯，其背部带有支架孔，2.6kg的重量让其可更方便地用支架固定在任意位置和角度。这款音箱彻底取消了Play:5、ZP90等SONOS上一代播放器上的音频接口，所以只能使用网络，以SONOS控制器控制播放。



背部仅有网线和电源接口，以及支架孔，并为朝后的低音炮开有大量音孔

在Play:3发布的同时，SONOS也和国内的多米音乐达成协议，为用户提供了更加丰富的网上音乐资源，另外新的SONOS控制器软件提供了安卓、iOS移动平台和PC、Mac平台版本，支持网络音乐和网络电台。控制器也作为播放器，可通过专辑、歌手、流派等管理音乐库中的文件，支持MP3和WAV、WMA、AAC、AIFF等常见音乐文件格式，但不支持APE格式。在测试中，这一版本的控制器内置的音乐服务远少于其网页介绍的站点，且“获取音乐”按键的链接网页出错，不知道是因为国内的一些法规限制还是其简体中文网页建设尚不完善。

这款音箱的播放效果相当不错，低音虽然还不至于震动地面，但表现力也相当不错，朝向后方的低音炮浑厚而震撼；中音圆润动人，分辨力很强，人声表现出色；音箱的高音表现并不是很突出，特别是一般歌曲中，夹在大量中音里显得有些单薄，不过也张弛有度，表现力足够且绝不会刺耳。


SONOS控制器更新至3.5版，内置大量电台，但音乐服务却并不多

我们在测试中使用802.11g无线路由器和比较复杂的杂志社有线网络，通过无线和有线方式连接Play:3音箱，其识别快速，数据传输相当流畅，但在运行控制器的PC或手持设备上进行一些大流量网络应用时，不仅会音乐中断，还出现了设备连接丢失的情况，好在很快就可自动连接上。由于这款音箱在操作系统中并不会体现在播放设备列表中，因此还不能作为游戏和播放视频时的音箱，无法用它构建视听室或作为移动平台的外放音箱，略显遗憾。P



出色的影音娱乐设备，连接和操控方式都新颖而实用，性能亦很出色，不过仅能播放音乐，应用范围略显狭窄。

炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★☆
性价比： ★★★☆

厂商： SONOS
上市状态： 已上市
售价： 2980元
附件： 电源线、说明书、驱动光盘等
推荐用户： 希望创建音乐之家的发烧友
咨询电话： 400-664-9889（技术支持）
相似产品： 暂无



迷你影院，环绕随身

漫步者M20dts音箱

■晶合实验室 魔之左手

2010年推出的漫步者M20以其出色的音质，受到了用户的欢迎，而在其基础上，漫步者最近又推出了支持DTS（Digital Theatre System，数字化影院系统）技术的M20dtS音箱。其内置的DTS音效处理器，可扩展动态效果和声场，将便携音箱的效果又提升了一个档次。

这款产品的外形与M20基本一致，外型方正，侧面为梯形体，使前部自然朝上，与笔记本屏幕的开度接近，准确面对用户的头部，可提高近距离聆听效果。音箱尺寸为63mm×156mm×147mm，侧面比成人手掌还要小一圈，旅行重量（包括音频连线和电源线）仅有1.3kg。主音箱的顶部带有3个橡胶按键，操控方式很奇特，中间键为待机和开启按键，左右为音量大小调节，但同时按下左右按键又可开启和关闭DTS音效支持，其正面底部的状态灯则以红灯表示启动，蓝灯表示DTS功能启动。

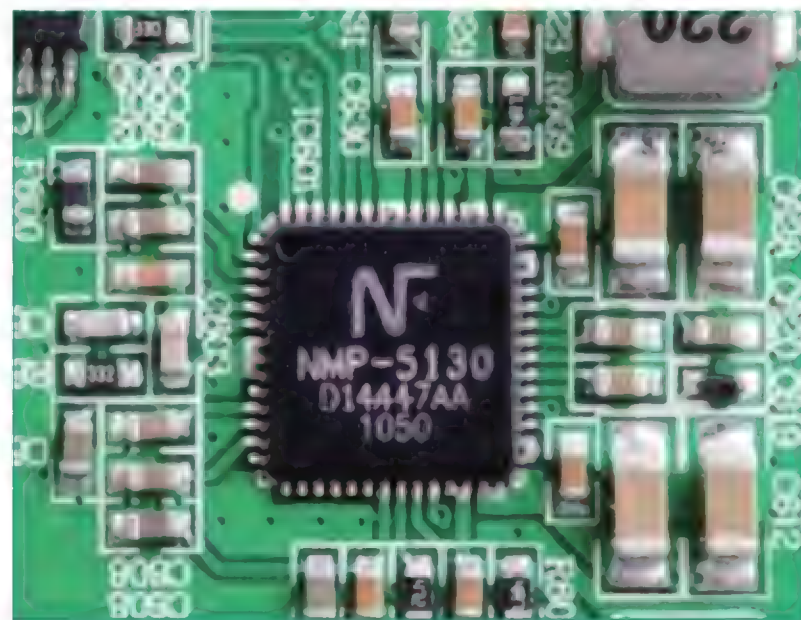

音箱背部接口


音箱正面带有音孔，不再是封闭结构

主音箱后部带有标准的电源、音频输入、音频输出接口，另外还带有1个连接PC的USB接口和3个USB扩展接口。由于音箱带有电源，所以这几个扩展接口拥有充足的供电，可连接移动硬盘等高速高耗电设备，非常适合作为笔记本电脑的扩展。

这款音箱采用新的2英寸全频带扬声器，更突出中高频表现，单元输出功率提升了50%。音箱正面带有前倒相式音孔而非M20的密闭式结构，可提升低频的效率、量感和氛围感。

它集成PCM2704 USB声卡芯片，可通过USB接口传输数字音频信号。其内置DTS编码器为NMP5130，可将输入的信号进行实时音效编码，实现环绕声效果。其集成的PCM1808芯片可将模拟音频信号转换成数字信号，让通过音频接口输入的信号也能实现DTS音效，但使用USB直接输入数字信号更直接一些。



集成DTS芯片

在实际试听时我们采用的并非DTS音频或视频，而是直接使用最常见的MP3、RMVB等格式的音视频文件。打开DTS效果后，可感受到很明显的音场变化，似乎身在剧场中，很适合观看视频和聆听交响乐，不过并不适合聆听流行歌曲，好在可方便地关闭效果。这款音箱的低音算不上震撼，但在近距离效果还是不错的，中高音则圆润清晰，人声表现出色，分辨力也较好，完全可满足日常使用的需求。





效果出色的便携式音箱，我们建议采用USB连接方式，无论是DTS效果还是连接扩展能力上都更出色。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：不详

厂商： 漫步者（Edifier）
上市状态： 即将上市
售价： 不详
附件： 数据音频联线、电源线、说明书等
推荐用户： 追求便携、音质和环绕效果的用户
咨询电话： 800-810-5526（售后咨询）
相似产品： 暂无



多彩人生
戴尔新Inspiron灵越15R笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手

项目/设置	子项	得分
PCMark Vantage 默认设置	PCMark	6816
	游戏性能	5521
PCMark 7	PCMark	2065
Windows 体验指数	处理器	6.9
	内存	5.5
	图形	5.5
	游戏图形	6.6
	主硬盘	5.9
3DMark 06 默认设置	SM2.0	3413
	HDR/SM3.0	3140
	CPU	3205
	3DMark	8165
3DMark Vantage 默认设置	GPU	16016
	CPU	8562
	3DMark	E13700
Cinebench R10（64位）	单核	4613
	多核	9609
Cinebench R11.5（64位）	OpenGL	22.3
	CPU	2.6
Fritz Chess Benchmark	步数	5147

Dell Inspiron灵越15R有红、蓝、黑三种颜色的外壳，本次评测厂商送测的为红色外壳版本。整机的红色艳丽外壳让人觉得眼前一亮。支持SRS环绕立体声音效技术的内置音箱带来了不错的音频效果，屏幕顶部集成100万像素摄像头。随机附带的64位Windows 7家庭普通版，原生支持大于4GB的内存容量。15.6英寸的LED背光显示屏，显示效果比较清晰。它提供了数字小键盘区，对商务办公用户非常实用，小键盘区上方有3个快捷键，可呼出Windows 7移动中心、戴尔支持中心及关闭显示器。



SRS音箱位于底部



3个特色快捷键

它的USB口布置分散，其中包括两个高速且供电能力更强的USB 3.0接口，以及1个e-SATA/USB 2.0接口。它还提供了HDMI 1.4接口和8合1读卡器，整机的扩展能力比较强大。另外这款电脑还支持Intel无线显示技术WiDi，特别适合商务演示或家庭娱乐使用。

测试过程中本机表现稳定，但散热能力一般，高负载下左侧掌托及键盘很快就能感觉到明显的发热。它使用的GT525M显卡为较高频率版本，性能较低频GT525M有明显提升，但发热量也相对比较大。同时本机附送了McAfee杀毒等软件，并支持一键系统恢复。

测试结果表明，本机可完全胜任商务办公需求，并可以较流畅的运行一些中低端的3D游戏。其64位操作系统可支持大于4GB的内存容量，若用户能添加一条2GB的内存，整机性能会有比较明显的提升。

主要配置

项目	参数
处理器	Intel i5 2410M（2.3GHz双核四线程，睿频2.9GHz）
芯片组	Intel HM67
内存	2GB（单条DDR3 1333）
显示屏	15.6英寸（分辨率1366×768）
硬盘	500GB（7200rpm）
显卡	Intel HD3000+NVIDIA GT525M 1GB显存（频率600MHz/1200MHz）
音频	SRS Premium Sound扬声器
无线连接	英特尔迅驰Wireless-N 1030（802.11 b/g/n、蓝牙 3.0)
光驱	内置托盘式DVD+/-RW
接口	2×USB 3.0、1×USB 2.0、1×e-SATA/USB 2.0、HDMI 1.4、VGA、LAN、音频（1个线路输出，1个麦克风输入）、8合1读卡器
摄像头	100万像素
尺寸	宽376mm，厚31.37mm（前）、35.2mm（后），长260.2mm
重量	2.65千克
电池	6芯锂电池48Wh

游戏测试，使用Fraps记录帧率并计算平均值

名称	分辨率	特效等级	最小帧率	平均帧率
生化危机5	1360×768	High，16倍抗锯齿	23	37.178
街霸IV	1366×768	High，16倍抗锯齿	44	84.205





这是一款拥有较高性价比的商务笔记本电脑，同时有一定的3D游戏能力，双显卡切换功能在保证3D性能的前提下提供了较好的电池续航时间。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 戴尔（Dell）
上市状态： 已上市
售价： 5199元
附件： 电源适配器、说明书、随机光盘等
咨询电话： 800-858-0888（销售热线）
推荐： 不追求便携性的商务、家庭用户
相似产品： 华硕X53XI231SJ-SL，联想V570A-IFI等



公开课的公开之难

■本刊记者 冰河 坏香橙

记得曾经有过这么一句鼓舞人心的口号，叫做“科学无国界，但科学家有自己的祖国”。不知诸位在当初第一次听到这句话是什么感觉，对于我自己来说，胸腔中的热血一阵翻滚就是直接的结果，用现在流行句式来说就是“信不信由你，反正我是信了”。不过，在长大之后，一些事实还是无情地打破了热血的梦想：科学无国界是事实，科学家有自己的祖国也不假，但为何我的同学都抱着红宝书，起得比鸡早睡得比狗晚，拼死拼活奔着国界的另一边而去呢？



TOEFL考试场景一角，如今考场是越来越大，但人永远都能坐满。大洋彼岸的吸引力到底在哪里？

在询问过不少人之后，一位同学冷冰冰的回答征服了我：“你可以掰着手指头算一下，就在自然科学领域，中国大陆至今获得过诺贝尔奖的科学家有多少，国外各个国家又是多少？我在大学3年多，整天看着师兄师姐跟着老板（研究生对导师的俗称）鞍前马后忙里忙外，累得不成人形，最后学到了什么东西，将来的饭碗又在哪里？那些教授专家、课题组长又做出了什么学术成果？还不是都在忙着运作项目经费！出去的师兄师姐不敢说能拿到诺贝尔奖，也不一定都能有多高的水准，但只要认真想学，回来之后聊几句就能听出高下来。有这个对照，我当然要死命地考过TOEFL和GRE奔着那边过去。反正不是美国就是英国、德国，或者日本，你就不要明知故问了。”

这一番回答真是打脸，但其中所说的也的确基本属实。诺贝尔奖的问题已经是老生常谈了，这里不再赘述。不过作为

过来人，虽然没有经历过考“托”考“G”，对于出国留学的狂热也是曾经耳濡目染接触过的。只是时间已经过去了挺久，在国家不遗余力加大高等教育的投入、学校越建越大、学生越来越多、各类课题和学术成果的名号越来越吓人的今天，还有这么多人为了求真知远赴海外，这不能不说是中国高等教育的一件憾事。

能考出去的，终究只是少数人，更多的学子还需要在国内的高校求学。不过托互联网的福，如今我们获得海外名校的信息要比过去方便很多，即使是来自国外的课程在国内也不难看到，这就是目前在国内高校学生和白领一族中非常流行的“互联网公开课”。虽然这个概念并不算什么新鲜事物，但就在今天，差不多是一夜之间就突然重新火了起来。无论是已经毕业离开学校的新鲜上班族，还是尚未跨入大学校门的高中生，一时间都对它产生了莫大的兴趣。转眼间又到了9月，大学高校送走一批人，又走进一批人，他们会如何看待公开课，又会怎样接受公开课这一忽然成为焦点的新事物呢？

聚焦公开课

正如上文所述的那样，公开课并不是什么粉墨登场的全新概念。事实上，从广义的范围来讲，“公开课”这种概念在西方社会诞生的时间要远比我们的印象早得多——远在公元前387年，古希腊著名哲学家柏拉图就在雅典郊区赛菲萨斯河畔的一所花园中建立了自己的课堂，开始向当时正陷入动荡不安局面的雅典民众传授有关真理与美学的教义。凭借着传承自恩师苏格拉底的精湛口才，柏拉图的课程吸引了无数渴求学识的青年人趋之若鹜跋山涉水地前来学习。而这所美名流芳千古的公开课学堂，就是著名的雅典学院。在这所举世闻名的公开式古典学院中，诞生自古希腊文明的哲学精神超越了城邦的隔阂，让学术与智慧的光辉照亮了更为宽广的地域。许多思想活跃的年轻人在聆听柏拉图教诲的过程中受到了启迪，逐渐成长为声名远扬的一代伟人——这方面最著名的代表就是亚里士多德，一位来自希腊小城斯塔吉拉的著名哲学家。公元前366年，天资聪颖的亚里士多德进入了雅典学院，经过20余年的学习之后，思想意识已经得到充分发展的亚里士多德离开了雅典，开始在许多地区传播学术知识。尽管在后世的历史文献记载中，亚里士多德最显赫的头衔就是“杰出的古典时期哲学家与科学家”，但从教育方面的贡献来看，这位学识渊博的思想巨匠同样取得过辉煌的成就——公元前336年，就像老师柏拉图在半个世纪前所做过的一样，回到雅典的亚里士多德在阿波罗神殿附近的一所花园中建立了自己的学堂，也就是亚里士多德哲学授课学院。而在此之前，他最杰出的学生已经登上了王位，随后不久便踏上了征服世界的帝王之路——这位威名流传千古的征服者就是以雄才伟略而闻名于世的马其顿之王亚历山大大帝。随着亚历山大大帝征程的延续，发源于古希腊的思想文明结晶逐渐在欧亚大陆的大片区域广泛传播开来，为世界文明史的发展造成了难以估量的深远影响。而铸就这所有一切辉煌成就的根源，归根结底，那些存在于林荫下小河边的古典公开课学院可谓功不可没。

即使在中国，“公开课”这一事物也同样不是什么不见经传的新生事物。中国历史上最伟大的教育家孔子最大的贡献除了儒学思想之外，其实就要数“公开课”这种教育形式。春秋时期接受教育还是贵族和有钱人才能拥有的特权，普通人是没办法接受教育的。而首先打破这一陋习的正是孔子，不问出身，不看报酬，哪怕送两条咸鱼干来当学费，甚至一文钱不出来听白课也完全可以。孔子的门下有三千弟子，其中出类拔萃的有72人。他每次授课讲学，课堂内外经常坐满人，虽然这些学生并不一定都是他的弟子，但他也从来不去甄别。儒学思想能够在后世流传开来，孔老先生这种实施免费公开教育的行为就是坚实的基础之一。后世的大教育家如朱熹、程颐等人也无不如此，尽可能将真知灼见传授给所有渴求知识的人，而不是只传授给出得起钱的富家子弟。即使是到了现代，无论是解放前还是解放后，学校课堂对于前来听课的人，只要不干扰秩序也通常不会过多限制。著名文学家唐弢就曾回忆自己在大学“偷课听”的经历，即使是我本人，大学期间在北大、清华和人大混大课旁听的经历也不少，也因此学到了许多未曾接触过的知识。在这几所大学里，“蹭课听”一向是学校内心照不宣的普遍现象，很多课堂还以来蹭课听的人多为荣。退一步说，国内自从1979年恢复高考以来，曾经广为流行的广播电视大学，又何尝不是一种公开课的形式，只是没有披上互联网这层时髦的外衣而已。



这是现传的描述孔子开门授徒的画作，显然老少都有，穷富不均，但从没查学生证、点名以及“没交学费的同学请自重”这样的话，除了没有女学生——这就是中国古代的公开课，自孔子而始

所以说，无论在古今中外，公开课都拥有着长久的历史渊源，并至今未曾中断。目前流行的“网络公开课”只是将课堂搬到了互联网上，将受众对准了更多渴望求学的人，尽管在形式、内容与传播途径等方面可谓

天差地别，但从最根本的出发点来看，这一概念所包涵的主旨与古典公开课学院倡导的精神无疑是极为相似的，那就是面向公众对学术教育资源进行普及与推广。早在2001年，美国麻省理工学院就顺应“开放教育资源（OER，Open Educational Resource，一项基于互联网环境提出的教育资源共享计划）”的号召，开始在自家学院的网站上放出免费的课程视频与教材资源，将学院所有2000多门课程的教学资料，包括教学大纲、讲义、习题、测试、阅读书单以及教学录像都放到互联网上，免费向公众开放。这则消息当时发布在《纽约时报》的头版头条，引起了广泛的关注。虽然早在上世纪90年代就有包括大卫·维利等著名学者提出在网络上免费提供课程材料的理念，但像麻省理工学院这样的名校跨出这么一大步确实意义非凡，毕竟不是所有的老师和学校都愿意公布涉及诸多知识产权课程的核心内容。要是这样的课程不用花费数万美元一年的学费就可免费获得，学校生源会不会受影响呢？麻省理工用自己的声望和实际行动证明，这么做不但不会影响招生，更能够给学校建立正面的社会形象，推动公益事业的发展，缩小发达国家和发展中国家教育水平的差距。正因如此，去年年底《纽约时报》评论麻省理工的公开课在整个网络公开课的推广中起到“星火燎原”的作用，而2002年联合国科教文组织也正式把“公开教育资源”作为一个概念引入到发展中国家高等教育公开课程的论坛当中。

继麻省理工学院之后，哈佛、耶鲁以及斯坦福等更多的世界知名高校也纷纷成立了自己的公开课推广部门，逐步加入了OER的计划进程中。对于渴求学识的有志之士来说，凭借一根宽带网线就可以足不出户地学习世界名校提供的教育课程，无疑是个极具诱惑力的提案。那么，这些来自国外大学的课程所讲述的内容质量究竟如何呢？就以当前在网上知名度最高的国外名校开放课程之一，哈佛大学的《公正：该如何是好》为例，首先，看过这部视频教程的朋友都知道，在这部分为12集进行讲解的课程中，主讲人Michael J. Sandel教授用深入浅出的分析、平易近人的例子将关于公正与平等的理论讲解得头头是道、一清二楚，淋漓尽致地展现了名校名师的学术风度；其次，尽管这位拥有牛津大学博士学位的美国教授语速要比我们在日常生活中接触到的双语广播内容略快一些，但是如果留意去听的话，任何人都会发现这位教授的发音非常标准，几乎不存在任何口音带来的理解错误，同时，在讲授的过程中一旦进入了提问与讲解的关键环节，Sadel教授立刻会放慢语速，用一字一句的语气将重点强调的内容清清楚楚地转述给所有正在学习的观众，完美地掌握了教程的节奏；最后也是最为重要的一点，大家可以回想一下在小学与中学时期曾经接触过的各种“名师辅导教育节目”，从这些味如嚼蜡的节目中，我们能够看到的只有照本宣科的讲师、两点一线在主讲人与黑板之间不断切换的镜头与彻底公式化的教材内容讲解，除了无可救药的书呆子之外，任何人看过不到10分钟立刻就会呵欠连天昏昏欲睡。而在这期来自西方名校的视频教程中，我们不仅可以看到站在主席台上漫步自如将知识要点娓娓道来的教授，坐在台下的众多年轻学子也会分到不少镜头，而且在举手提问与导师进行互动的时候更会出现特写画面，制作方对于学术的尊重态度由此一目了然。一边是枯燥无味犹如填鸭的单向灌输，另一边是同时对教育与受教育双方致以敬意的交流互动，两种教育类视频节目孰优孰劣，答案可谓不言而喻。

正是由于那些来自国外名校的公开课教程如此地引人入胜，国内才会有众多组织与个人加入中文字幕翻译的大军。2004年，凭借翻译《魔戒》系列小说一举成名的台湾省青年翻译家朱学恒成立了开放式课程计划（OOPS），开始对国外名校公开课视频进行本土化翻译；随后，国内著名的美剧字幕翻译制作组YYeTs（人人影视）也开始动手制作公开课视频的中文字幕；而从去年开始，网易、搜狐与新浪等互联网知名站点也展开了引进国外名校公开课视频的工作。一时间，各种消除了语种隔阂的公开课视频在国内互联网上遍地开花，受到了广大学生族与年轻上班族的热烈欢迎。无疑，这种旺盛的局面给日趋浮躁的互联网环境带来了一缕可贵的学术清风。然而，归根结底这终究还是一种小众化的行为。近十年来互联网的迅猛发展，让这种“蹭课听”的行为公开化、流行化，来源多样化、复杂化，迅速成为公众关注的热门现象，使得这种现象渐渐产生了质变。就在公众欣赏公开课欣欣向荣的现状同时，一些质疑也悄然浮现：如同开创了雅典学院的柏拉图所主张的思想其实与他的老师苏格拉底截然不同一样，来自于国外学术环境的教育资源，真的适合于国内的学生大众吗？而公开课将教育资源免费发布的同时，对于所引发的学术争议又会如何应对呢？以公益性质为主的公开课项目，如何应对商业化竞争的环境？虽然从整体上这些质疑尚不足以动摇互联网公开课在中国大陆流行的势头，但其中也不乏真知灼见，值得参与公开课项目的所有人思考。

国内又如何

互联网公开课从不温不火的事件一跃成为引人注目的焦点，发生的时间应该是在2008年末。当时，国内相关管理部门开始对互联网视频网站进行整顿。包括BTchina在内，以免费下载国内外影视节目为主要卖点的网站一夜之间被关停，导致诸多提供同类下载服务内容的网站产生恐慌并尝试转型。这其中要数拥有大量用户的YYeTs动作最为迅速，整顿刚一开始就宣布完全关停原有涉嫌盗版影视的内容下载，全面转向“国外免费公开课的翻译和下载”服务，从而将“互联网

公开课”的内容摆到了大批惶恐不安的用户面前。虽然“国外公开课”这项内容此前早已登上了该网站的文件列表，但在当时那个敏感的时刻，“公开课”内容的出现，吸引了比原先多得多的目光，诸多正在渴求转型的网站虽然并未一窝蜂跟上，但“公开课”这项内容在各方面存在的优势着实让人心动。记者当时曾经采访过某临时关停FTP并考虑要不要将服务器转移到国外的视频网站站长钱多多，他告诉记者：“做公开课视频的翻译和下载至少在版权上不存在问题，因为国外的内容发布方都是鼓励对这些视频进行翻译和传播的。除非将其利用于非公益的商业用途，否则不会追究任何法律责任，这就规避了目前国内视频网站最头疼的问题。而且教育类的内容上线有利于聚集更多的年轻用户，支持渡过目前的这段敏感时期，为以后的下一步转型做好准备。”

话虽如此，但在当时徘徊观望YYeTs网站行动的诸多同行中，后来大规模跟进的几乎没有。反倒是一直默不作声没有动手的网易、搜狐等门户网站，在公开课这个新热点上忽然大举投入，迅速在用户中建立了品牌和知名度，如今已经成为了中国互联网公开课内容最主要的提供者。就此，本刊记者再次采访了曾经交谈过的钱多多，他的回答也很简单：“没钱赚”。至于进一步的解释也不复杂：“互联网公开课的人气高不假，但这个项目前期需要投入的成本很大，你想想，光增加服务器就需要一笔不小的开支，还有带宽什么的，普通网站很难承担。此外互联网公开课内容以公益教育为主，难以直接转换成可见的收入，目前最靠谱的主要还是靠广告来收回成本，但对于互联网广告来说，普通影视联盟网站的流量他们还真不怎么看得上。而这些困难对于财大气粗的门户网站就完全不在话下了，服务器和带宽不是问题，成本收回也不是问题，他们需要的只是通过内容来增强网站用户的黏性，没看到他们现在基本是什么火爆就跟进什么内容么？至于收益，门户网站的广告收入远远不是普通影视联盟网站可以相提并论的，没法竞争啊。你看网易一动手，YYeTs就立刻没有什么光彩了，竞争力完全不在一个数量级。这次还是要感谢腾讯没有大规模进场，否则叫旁人怎么玩？真的做活雷锋么？”

的确，从商业运营的角度来说，翻译引进国外名校公开课视频目前只有门户网站这种包罗万象而又不缺乏资金实力的大鳄玩得起，对于普通网站来说，如何收回投入成本恐怕都是挠破头皮的问题。“公益教育”这个性质注定让互联网公开课难以适应直接的商业化竞争，而目前的品质竞争区别并不明显，这让除了门户网站之外的其他经营者，难以对互联网公开课这一项目的持久投入保持信心。即使是门户网站，在这阵风潮过去之后，能坚持多久恐怕都是个无法预测的问题。

网站到底能坚持多久，除了商业竞争上的考虑之外，用户的热情又能维持多久其实是最重要的。但目前以“淘课族”自居的用户的热情发源自哪里，他们又为何能坚持下来，在没有直接与他们对话之前，谁也不知道答案。

见秋，23岁，在北京金融街工作，大学毕业的她自从2010年见到“互联网公开课”这个项目之后，就成为坚定的“淘课族”，她的iPod里装着最热的几门课程：《公正》《幸福》《死亡哲学》等等。“我选课不看什么热门，而是看内容，可以试听，这是从前从未享受过的待遇。我选择的都是哈佛、耶鲁最牛的教授给本科生上的通识课，像‘用怎样的态度对待不可避免的死亡’‘遭遇道德两难时如何取舍’‘如何欣赏莫扎特音乐’……这些有意思的科目几乎从来没有出现在我大学时期的课表里，当然我们也没法指望这种听上去完全不靠谱的课程出现在中国的大学里。比如《公正》是在哈佛最受学生喜爱的一门课程，桑德尔教授以一种很特别的‘苏格拉底方式’来上课——不停地诘问、应



依靠公开课内容度过最艰难时期的YYets如今依旧做这个内容，但显然影视剧集下载是更主要的服务

答、反驳和追问，课堂气氛特别热烈，让人怀念从前的大学氛围。另外讲课内容也很发人深思，让我们这些对社会认识不深的人，能更多地从本质上去看待分析目前中国社会所呈现的很多乱象，对于自己的未来发展很有帮助。另外一些金融类的课程我也下载了，因为和我专业相关，我觉得应用性很强，远比国内的课程要生动实用。"

见秋的选择和回答，反映出了公开课何以受到如此欢迎的原因：其一是自由选择的权利。如今中国高校的教育过于刚性，而且都和学分捆绑。除了必要的专业课之外，很少有其他课程可以让人自由选择，即使存在些许特例，更多的人也会从学分的角度而不是内容的角度来做出决定，这使得"容易过""学分高"这两个因素取代内容成为选课的第一要素。其二就是内容的稀缺性。可以说，除了必要的马列主义哲学课程内容之外，普通专业的学生很难再有接触到其他人文类课程的机会，这使得他们对能够解答自己精神上困惑的人文类课程更加追捧。而对于金融、计算机等应用性课程来说，国外公开课在生动和实用上也远超过国内的同类课程，不是简单的照本宣科，再回去写作业，更容易激发用户的兴趣。

需要说明的是，目前最受欢迎的内容往往是世界一流院校所公布的内容，这些课程原本就是在本校内备受追捧的"好课"，教授也都是本领域的著名专家。从网易公开课频道上可以看到，人文类、计算机和金融类课程是最热门的，诸如哈佛的《公正》、麻省理工的《微分方程》和《线性代数》，以及斯坦福大学的《现代理论物理：爱因斯坦》等，位列目前网上的十大热门免费课程。简单的拿这些最好的学校的最优秀课程，与国内院校的普遍状况相比未免有些不公平，但国外院校在课程思路、内容设置，授课方式风格上的选择，值得国内教育工作者和用户多做借鉴。什么是对求知者真正有用、有趣的内容，这个永远都需要不停尝试和探讨。

不过，国内的教育工作者对于互联网公开课也并不是没有思考的，而且思考的往往比我们想象的更为深入。复旦大学是目前国内首家推出真正意义上的网络公开课的院校，记者为此联系了复旦大学新闻学院的吴老师。在保证绝不透露他个人信息的前提下，他给予了本刊记者这样一番回答：

"国外的公开课内容是相当好的，即使不是名校名教授，所宣讲的内容也都很精彩，很有竞争力，自然能被现在的年轻人所追捧，这是有原因的。国外的学术水平比国内高是肯定的，但是不是有公开课相比较之后体现出得那么悬殊呢？我看未必。要知道国外的院校管理和国内是不同的，他们的衡量标准就两条，其一是你的课程是最前沿的，并且有明确公认的学术成果；其二就是你的课程听众多不多，如果选你课程的学生不多，那这门课下个学期就取消了，如果总没课上，那么饭碗也就保不住了。这样的竞争机制下，讲课的人自然不遗余力，把课程讲得精彩。但反观国内的绝大部分院校，学术水平到底高不高先不论，课程的竞争淘汰上就远远体现不出什么优势。很多院校的课程设置数十年不变，最多更换个时髦的名字，但内容和授课方式基本年年不变，人也往往就是那些，上一年级的学长都能拿着笔记给学弟学妹讲一遍，也就是说处于一种'大锅饭'的状态。讲得好不好，对讲课者没什么影响，那他凭什么要用心讲呢？这种课程即使上了网也不会有什么听众。不过如果在网上选课率太低，估计对这些讲课者的自尊心还是有刺激的。如果有点热血，会尽力调整自己，把课程讲得更精彩。但我估计更多的是进一步拒绝自己的课程上网，以防丢人现眼，因为他的水平就那么高，想改进也没有那个能力。"


国内高校课堂最常见的景象，趴在桌子上打瞌睡的人里，有没有你曾经的身影?


网易公开课频道，从奢侈品到阿凡达，无所不包，娱乐消遣的色彩更重，但就是受欢迎

"在公开课这个问题上，复旦吃了国内的第一只螃蟹，这一点我对学校领导表示敬佩。南方科技大学校长、中科院院士朱清时曾经说过，敢向全世界展示课程的学校，一定是很有自信心的。公众看了以后可以提意见挑毛病，也是对学术的一种监督。而且，这还能够提高学校的知名度和影响力。虽然我想校领导可能更多的是出于最后一个原因决定上马公开课，但这份勇气还是很值得赞扬的。这对于复旦大学乃至整个中国高校的教育竞争体制来

说，都是一个很好的开始，公开公正透明，把教学内容拿到大庭广众面前接受公众的检验，这样才有助于中国大学竞争力的真正提高，这比投入多少经费，争取一个什么国家重点的牌子要好得多。复旦的公开课才开了半年，效果如何我不好评价，而且也不应该由我来评价，应该由学生来评。但我个人以为，复旦的课程在国内还是有竞争力的。其一是因为我们的学术水平在那里，教师的素质也在那里，不敢说国内第一，但是名列前茅还是毫无疑问的。另一方面，复旦对于这件事情投入的资源和精力还是很大的，也应该有相应的产出效果。我个人看好公开课这个教育形式，并觉得会在其他高校中流行起来。"

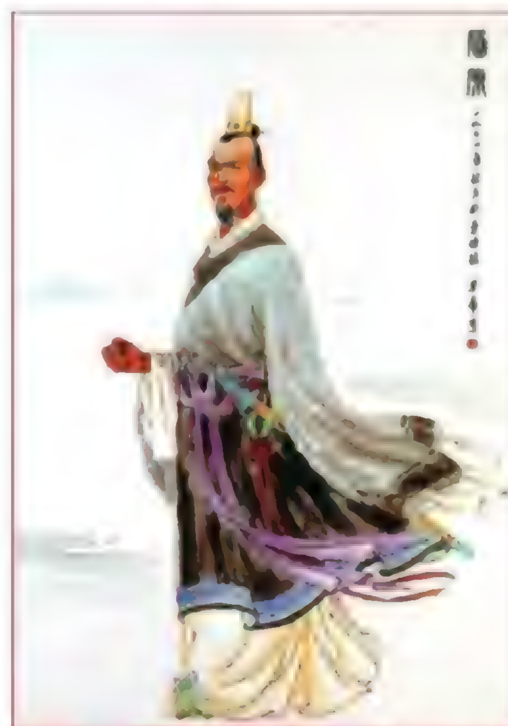
"公开课的好处，我不想多说了，我只是想说说自己对公开课的一些担忧，也让年轻的读者看了之后有一些不同的思考。首先是形式和内容的问题，讲课要有趣这是可以理解的，但有趣和有用并不是就此划了等号。如何判断有用，不能观看讲课是否有激情，是否足够口语化，通俗化，还需要综合其他方面的因素多做比较。有些课程虽然听起来枯燥，但真有用，不能以形式上的枯燥来判断。好像目前没毕业的学生，对于国外的公开课选择多以人文类的为主，而已经毕业的学生，就会以应用类的选择更多，想来就是这个原因。其次是课后互动的问题，无论课程是否公开到网上，讲课从来不是课堂上就能解决的事情，课下的相互讨论，与老师同学的互动都是很重要的。而目前这恰恰是互联网公开课的一大软肋，很多人下载了公开课，听听有趣就完了，但没有后续的追问和互动。你从视频里也可以看到，国外学生的互动积极性是非常高的，中国学生在这方面一向比较难。放到缺乏推动力的网上，这种互动就更难。加上本身互联网的覆盖范围就大，就算是听完了有兴趣互动，讲课的人也未必能忙得过来。所以如何寻求一个良好的后续互动环境，也是很重要的。不过我觉得只要有动力，互联网在这方面已经提供了相当好的条件，无论是微博还是SNS社区，志同道合的人完全可以凑到一起相互讨论，也能请相关的老师进来答疑解难，为视频公开课做补充，我想大多数人都是有这个愿望的，只是如何形成良好的习惯，这个需要想办法，毕竟这个没有学分和考试的压力。最后一点，就是学术观点和内容的一些差异。国内的公开课还好说，国外的公开课，很多内容和国内的实际情况包括意识形态都有很大分歧，比如对于市场竞争机制，对于新闻内容操作，分歧都很大。听课的都是年轻人，都是求知者，就是因为不懂才会去听，如果不加分析不加思索地全盘接受，对于自己未来的发展未必有好处。毕竟我们还是要在自己的祖国生活，不能按照别人的规则和意识行事。所以也希望喜欢网络公开课的人有自己的思考，对内容加以甄别。鲁迅先生说过，拿来主义不等于全盘西化，如何选择并拿来，这是用户需要多多考虑的问题。不过我觉得如今的学生，求知欲和独立意识都越来越强，这个问题只要我们点明，他们一定会用自己的头脑来分析的。"


复旦大学成为首个尝试在互联网上进行公开课的国内高校，不管效果如何，这份勇气值得喝彩

在评价吴老师的这一番回答之前，"保证不透露个人信息"的这个前提让记者有些感慨，虽然回答的内容很真诚也很坦率，但对于公开课这样一个教育问题，不能以自己公开的身份进行讨论，这本身就是有些矛盾。从某种程度上来说，这也是国外公开课何以在互联网上流行的另一个答案：讲课的人需要对自己的内容负责，也需要整体环境的包容，但显然目前中国的教育环境还缺乏这种风气，所以公开课的"公开"才显得弥足珍贵。吴老师的回答的确触及了公开课的一些本质问题，本刊记者也采访了一些中国人民大学、上海外国语大学的在校学生，他们的反馈基本和吴老师所说的相差无几。更多的时候，公开课对于他们是属于娱乐消遣的一项内容，而不是正式的教育求知途径。当然我们可以说这是寓教于乐，不过能够坚持把选择的课程看完，并能形成良好讨论的真的寥寥无几，这无形中也形成了一种泡沫繁荣的假象。如果一段时间之后，公开课的直接成效并没有那么明显，国内院校有勇气坚持公开课的，还会有多少呢？这很难说。

尾声：求索

"路漫漫其修远兮，吾将上下而求索"，这是大诗人屈原留给我们的话。求知是一生的事情，不在于年纪和形式。互联网公开课是这个时代我们所拥有的财富，是前人想拥有却无法实现的梦想和自由。但如何利用，如何珍惜，如何让这份权利和自由给自己的人生带来更好的影响，这就不是如今的公开课，或者教育体制能够回答的问题了。其实，从本质上来说这更是互联网公开课存在的价值所在。正如被选择用户选择的最多的课程是《正义》，讨论的最多的也是"正义"一样。互联网公开课以及它所带来的东西，需要我们通过互联网再去学习和探讨。


屈原是一位伟大的诗人和求知者，他留给我们的精神和困惑至今仍流淌于我们的血脉。何为知，如何求知，这需要用一生寻找答案



校园无忧网上行
——大学新生宿舍网络应用全攻略

■四川 土八哥

在结束了长达3年的高中苦读生涯、踏进崭新的大学校园并办理完毕入校住宿手续之后，如何上网很快就成为了很多大学新生最为关注的“第二阶段民生问题”。不管是住校还是在校外租房，怎样处理才能更为高效地利用互联网，让网络成为自己学习、娱乐与生活的可靠助手呢？OK，本期的“网络时代”就顺应读者大众的实际需求，为诸位大学组网新人献上一份解决网络共享应用疑点难点的详尽攻略。

一 始于足下——共享网络扩展指南

1.需求简介

无论是选择校内宿舍还是校外公寓，实际的网络环境往往都不一定是尽如人意的。例如一间寝室只有两个校园网接口，4个人都想用校园网该怎么办？或者一间寝室只有2台现成的5口路由器，但有8台电脑都需要插网线上网又该怎么办？终于达成协议合租一根宽带，怎样设置才能使8台电脑在6Mbps或8Mbps宽带带宽的情况下，保证多数应用都能有2Mbps的网速呢？如何设置才能让下载速度和看在线视频的流畅度达到平衡呢？

2.所需器材

交换机和宽带路由器都能达到预期的目标，但这里仍然推荐选择无线路由器，54Mbps或150Mbps型号皆可。

3.设置攻略

网络扩充篇

采用交换机扩充网络不必进行特别设置，只需用网线将交换机与上一级的网络设备端口相连，在上级设备启用了路由和DHCP服务器的前提下，可立即获得网络端口的扩充。而在拥有多台接口数有限的路由器想要对网络进行扩充时（例如上文提到的2台5口路由器让8台电脑通过一条网线同时上网的情况），难点就变成了如何设置才能把宽带路由器或

无线路由器当成交换机或无线AP来使用。

进行具体操作之前，首先需要查明上级设备的SSID、IP地址（网关地址）、DHCP服务器是否启用，以及地址池从开始地址到结束地址的范畴，做到知己知彼（图1、图2）。然后，在有线或无线连接的状态下，登陆扩充设备的Web配置界面。假设当作交换机使用的路由器IP地址为192.168.0.1，而上级设备的IP地址为192.168.1.1（下面以无线路由器的设置为例，有线设备操作同理），先将无线网卡的IP地址设置为"自动获取IP地址"（图3），接着点击桌面右下角的"无线网络连接"图标，在弹出的界面中选择"查看无线网络→刷新网络列表"，在右边的"选择无线网络"列表中，选择需更改的路由器SSID号一致的网络，点击"连接"（图4）。

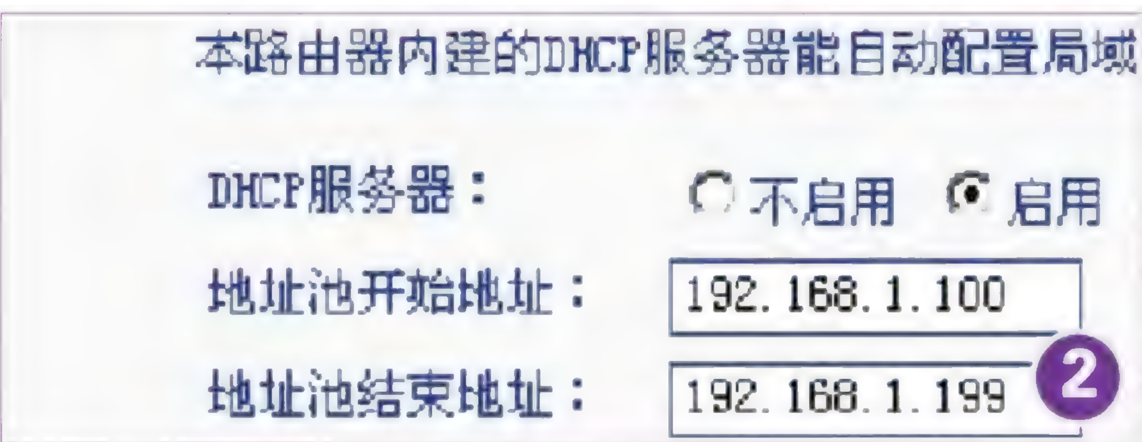
接下来，在浏览器的地址栏中输入需更改路由器的IP地址，如本例的192.168.0.1，回车后在弹出的界面中输入用户名和密码（用户名和密码的出厂默认值一般均为admin，具体详情可以查阅说明书相关页面），"确定"后进入路由器的配置页面。依次打开"网络参数→LAN口设置"，将IP地址更改为与上级设备IP地址192.168.1.1处于相同网段、且在地址池内尚未占用的任意地址，例如192.168.1.118，"保存"后路由器将重新启动（图5、图6）。

重启完成后，在浏览器的地址栏中输入更改后的本路由器新IP地址192.168.1.118，用户名和密码不变。进入路由器的配置页面后，依次打开"DHCP服务器→DHCP服务"，将DHCP服务器从"启用"点选为"不启用"（不同路由器的设置可能略有差别，有些设备只需将DHCP服务器前面的勾去掉即可），"保存"后路由器的功能就会变得和交换机和无线AP无异（图7）。

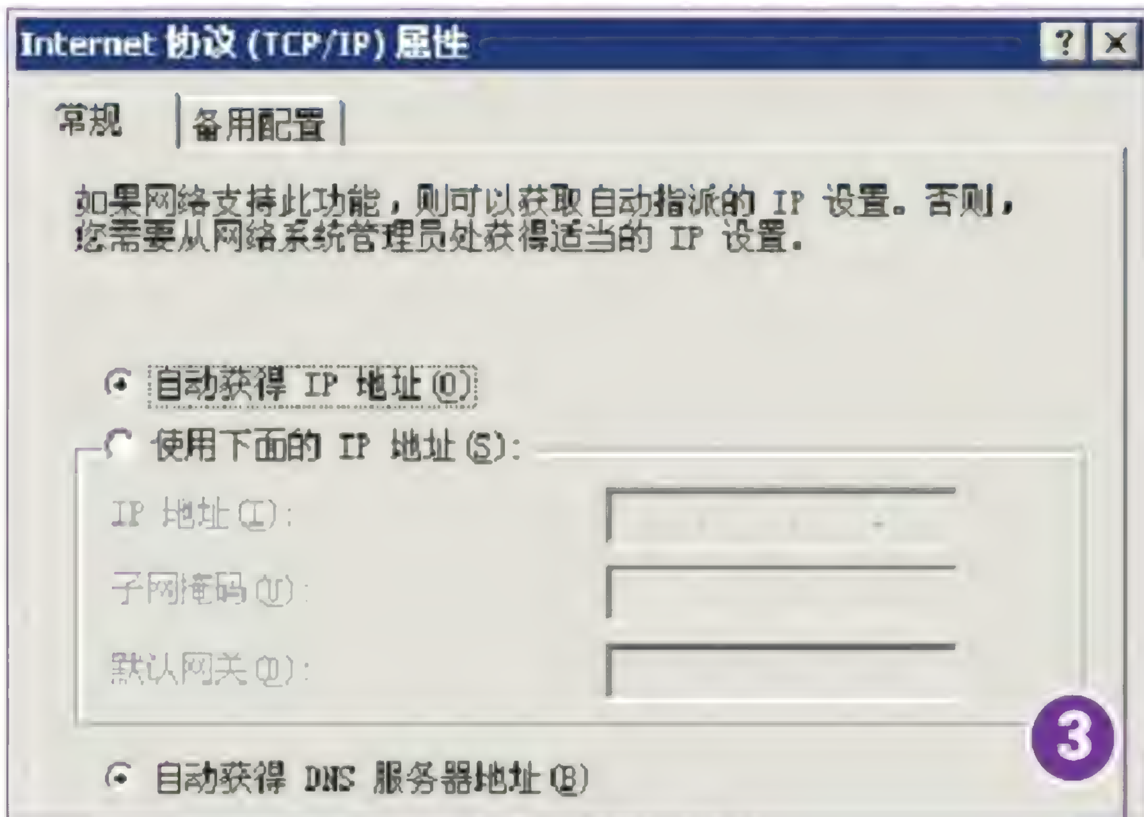
当然，在连线方面也有一些注意事项：将路由器作为交换机和无线AP使用后，在与上级设备进行连接的时候，不能再用WAN口与上级设备的局域网端口相连，而是要用任意一个LAN口与上级设备直接提供或扩展的端口（LAN口）连接（图8）。



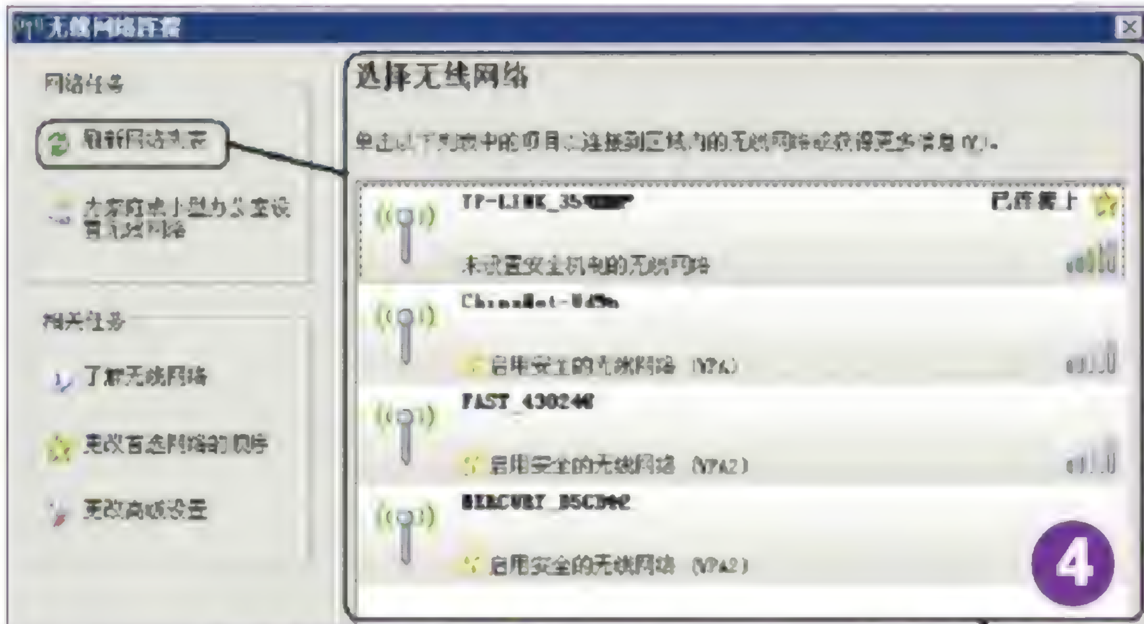
用鼠标左键点击桌面右下角的"本地连接"或"无线网络连接"图标，在打开的界面中选择"支持"，如果线路正常则会在"网络连接详细信息"中显示IP地址、默认网关、DNS服务器以及MAC地址等信息



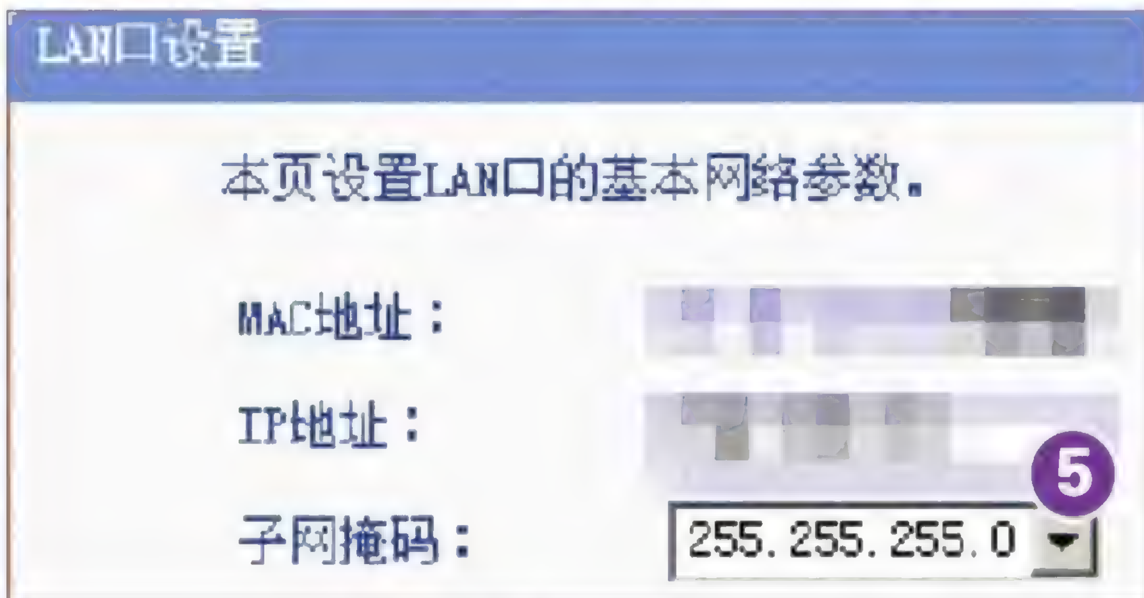
了解路由器配置页面中地址池的状况



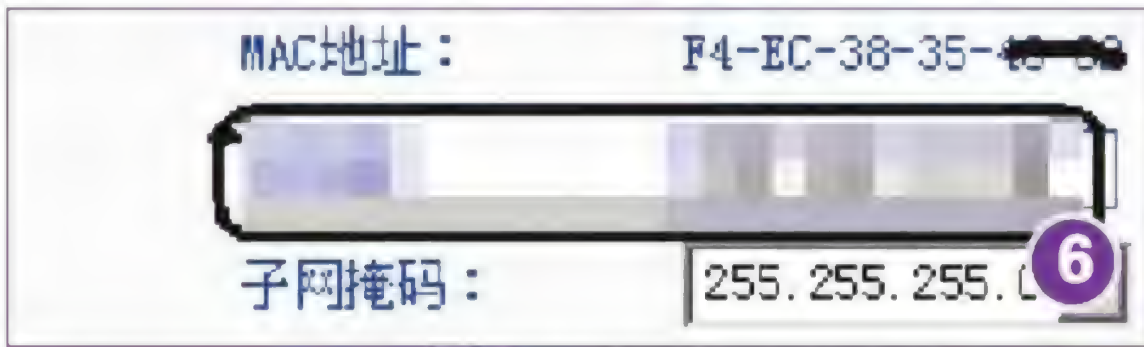
设置为自动获取IP地址



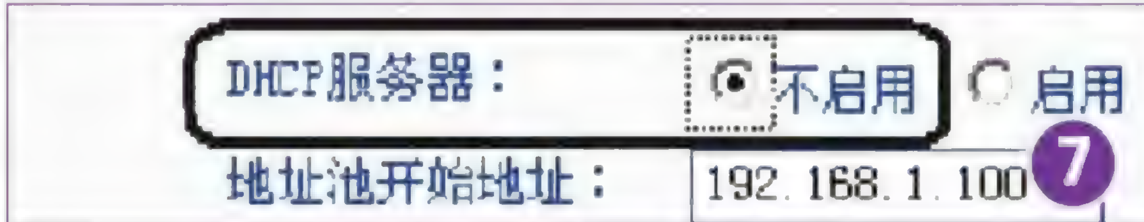
先选择需更改的路由器SSID号一致的网络名



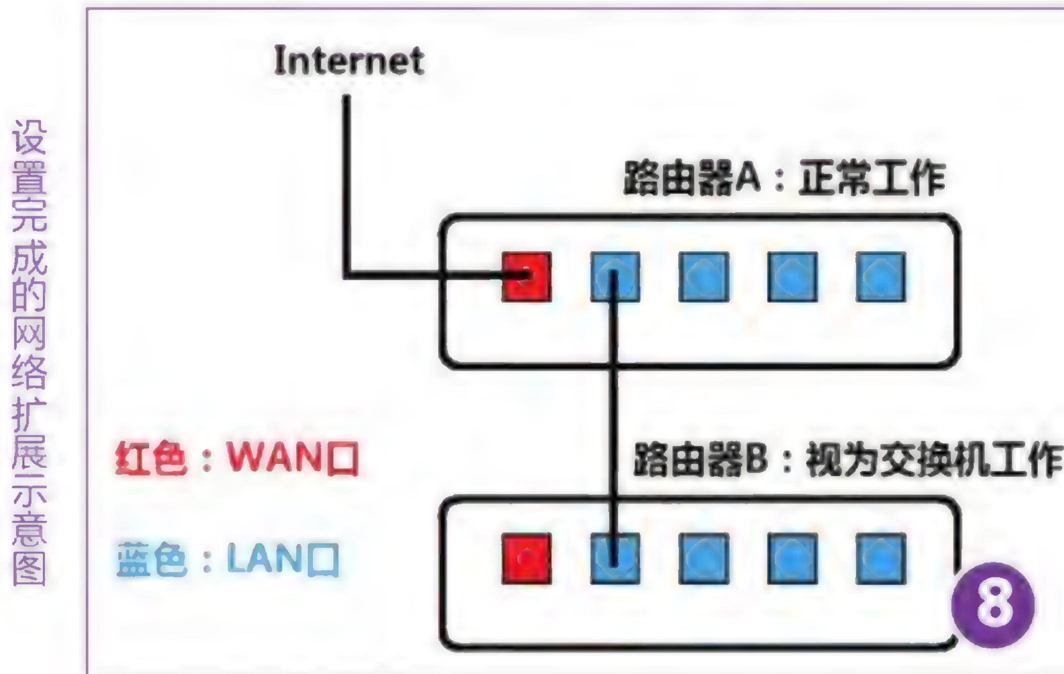
原先的地址



更改后的地址，该地址为上级设备同网段的地址池范围内的地址



关闭从设备的DHCP服务器功能



设置完成的网络扩展示意图

带宽分配篇

很多路由器都提供了带宽控制功能，可以实现局域网内联网PC带宽的控制。在带宽资源不足的情况下，6Mbps或8Mbps甚至是4Mbps带宽的网络想要满足4至8人同时使用，需要对各类数据包的带宽进行控制，以达到实际带宽合理分配，有效利用现有带宽的目的。

具体的方法如下：进入路由器Web控制界面后，打开“IP带宽控制”选项，在“开启IP带宽控制”前面打勾，填写正确的宽带类型和总带宽，如4Mbps就填写4000kbps，8Mbps就填写8000kbps，以此类推。

在IP地址段中填入需要控制的地址段，如不清楚也可以填写整个地址池段的IP，如192.168.1.2-192.168.1.254（图9）。在“模式”中选择具体的控制模式，示例中的路由器有两种方案可选：其一为“保障最小带宽”，该模式适合于进行大量P2P应用（如通过下载器更新下载容量动辄数G的游戏客户端）的状况下使用，在带宽大小中填入需要保障最小带宽，如1000kbps（1Mbps）或1500kbps（1.5Mbps），并勾选中“启用”。这样在常规应用中，所有电脑都能至少获得1Mbps的带宽，从而保障基本的应用需求和网络的流畅度不受影响，并能在保证每台主机都在顺畅地共享网络的同时，让一些需要高速带宽应用的项目，如BT下载能在室友机器空闲时立刻达到可靠的下载效率，充分利用网络的带宽。

保障最小带宽模式值得优选

设定带宽上下限指标，保障大家的上网速度

除了“保障最小带宽”之外，还有一项较为保守的“限制最大带宽”模式。对于非入门级的路由器来说，如果将这个模式的带宽大小设置为2000kbps（2Mbps），同时设置“保障最小带宽”为1000kbps（1Mbps），这样8Mbps的带宽就由8个人的8台电脑分享，每个人都能获得最多2Mbps最少1Mbps的网速，即使在上网高峰期也不会出现明显的拥挤状况（图10）。

宿舍局域网简明搭建指南

考虑到日后应用便捷性的需求，多人合租共用一根8Mbps的宽带网线，显然要比人手一条2Mbps宽带线路更加经济，而且最大带宽更容易得到保障。对于人数有限的大学生宿舍来说，宽带共享局域网的组建非常简单：首先将MODEM、路由器和各台电脑连接起来（图11），然后使用默认的“自动获取IP地址”和“自动获得DNS服务器地址”方式，打开任意一款网页浏览器，在浏览器的地址栏中输入路由器的IP地址，如192.168.1.1，回车后在弹出的界面中输入用户名和密码，“确定”后即可进入路由器的配置页面。



宿舍局域网基本连接示意图

共享宽带有两种设置方式，第一种是在“网络参数→WAN口设置”中直接进行设置，另一种则是使用“设置向导”进行导引式设置。点击“设置向导”，选择“下一步”之后会看到3个设置选项，提供了3种最常见的上网方式可供选择：PPPoE（ADSL虚拟拨号），动态IP（以太网宽带，自动从网络服务商获取IP地址）以及静态IP（以太网宽带，网络服务商提供固定IP地址），对于ADSL拨号上网的用户来说，显然该选择PPPoE。“下一步”之后，填入网络服务商提供的ADSL上网帐号及口令，最后“确认”即可。默认情况下，路由器就会自动拨号上网，并让局域网中所有电脑分享该宽带网络实现共享上网（图12）。

有些路由器的智能化程度更高，可以自动选择上网方式来判断用户的上网类型，然后跳转进入相应上网方式的设置页面

网络无法连接怎么办?

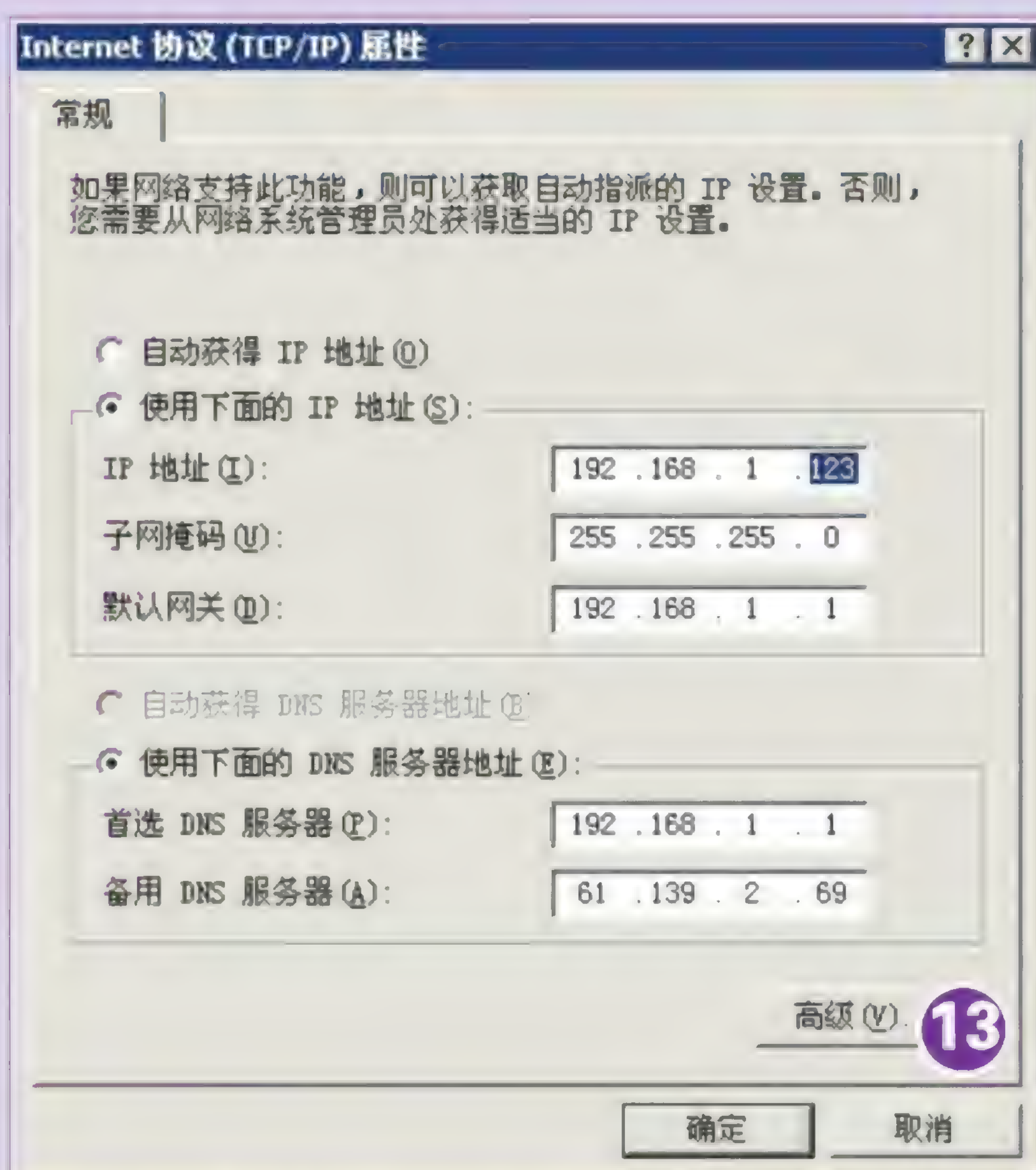
按照上文的步骤组建完毕局域网之后，却发现部分或全部机器无法联网，这又该怎么解决呢？对此，可先从设备状态方面开始检查，首先，查看路由器面板上对应局域网端口的Link/Act指示灯和电脑上的网卡指示灯是否闪亮。接下来，可用Ping命令来检查网络是否通畅，如果不通的话可以重新插拔一下网线的接口，或者更换能够正常连接的网线来确定是否存在硬件故障。倘若Ping本机的IP地址不能Ping通则表明网卡或驱动存在问题，不妨删除设备再来重新安装一下正确的驱动文件；如果无法Ping通127.0.0.1这个本地循环地址，则表明网卡的TCP/IP协议可能出现了问题，建议删除原有的TCP/IP协议后再进行重新安装；Ping DNS服务器的地址则可判断整个局域网络和ISP服务器连通状况。

尝试过以上操作步骤之后，假如问题还是没有解决，那就需检查网卡IP地址的设置情况了。如果部分网卡使用了指定IP地址的方式，则建议整个网络都使用指定IP地址方案，以免因为IP地址出现匹配问题或冲突导致不能正常联网（顺带一提，这样设置后在玩局域网联机游戏时也更方便）。例如路由器的IP地址为192.168.1.1，那么指定计算机IP地址必须为192.168.1.×（如果路由器没有限定地址的话，这个×是2到254之间的任意整数，务必确保局域网中得每台电脑各自不同），子网掩码设置为255.255.255.0，默认网关设置为192.168.1.1（图13）。

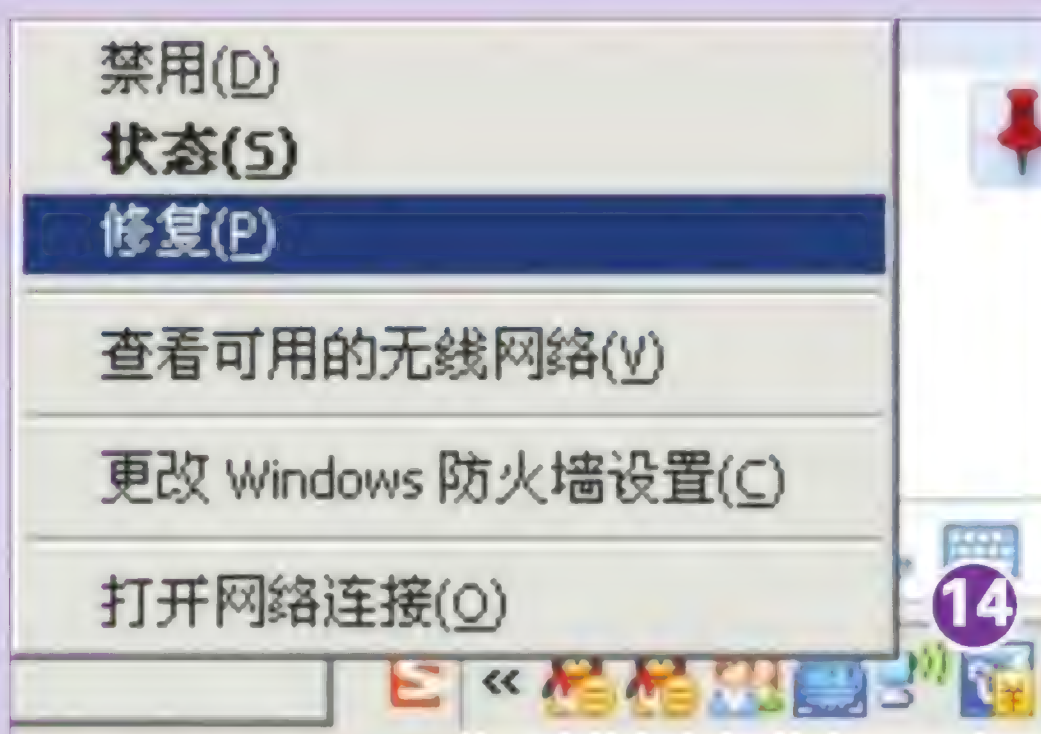
如果是采用无线上网的方式出现了问题（图14），首先需要检查无线网卡的驱动是否被正常安装，以及无线网卡是否被禁用，“设备管理器”中的驱动程序是否存在黄色的感叹号或者红色的×号。如果安装的是非系统自带的无线网卡驱动程序，则需重点检查Windows系统自带的无线零配置功能与网卡自带的无线配置程序之间是否存在冲突（无线零配置功能：Wireless Zero Configuration，简称WZC，该功能会以一定的频率持续对首选无线网络进行状态扫描。如果该连接不可用，该功能还将自动与非首选网络建立连接，同时请求用户确认该无线网络接入点是否可“连接”）。如果两者存在冲突或者网卡自带的无线配置程序处于生效作用中（在此状态下，“无线网络连接属性”中不会出现“无线网络配置”选项卡），建议将其改为Windows系统自带的无线零配置功能。

具体操作步骤如下：鼠标右键点击“我的电脑”，依次选择“管理→服务和应用程序→服务”，找到“Wireless Zero Configuration”项，双击打开，把启动类型改为“自动”。如果“服务状态”显示“已停止”，则点一下“启动”按钮，系统自带的无线配置程序便会优先起到作用（图15）。

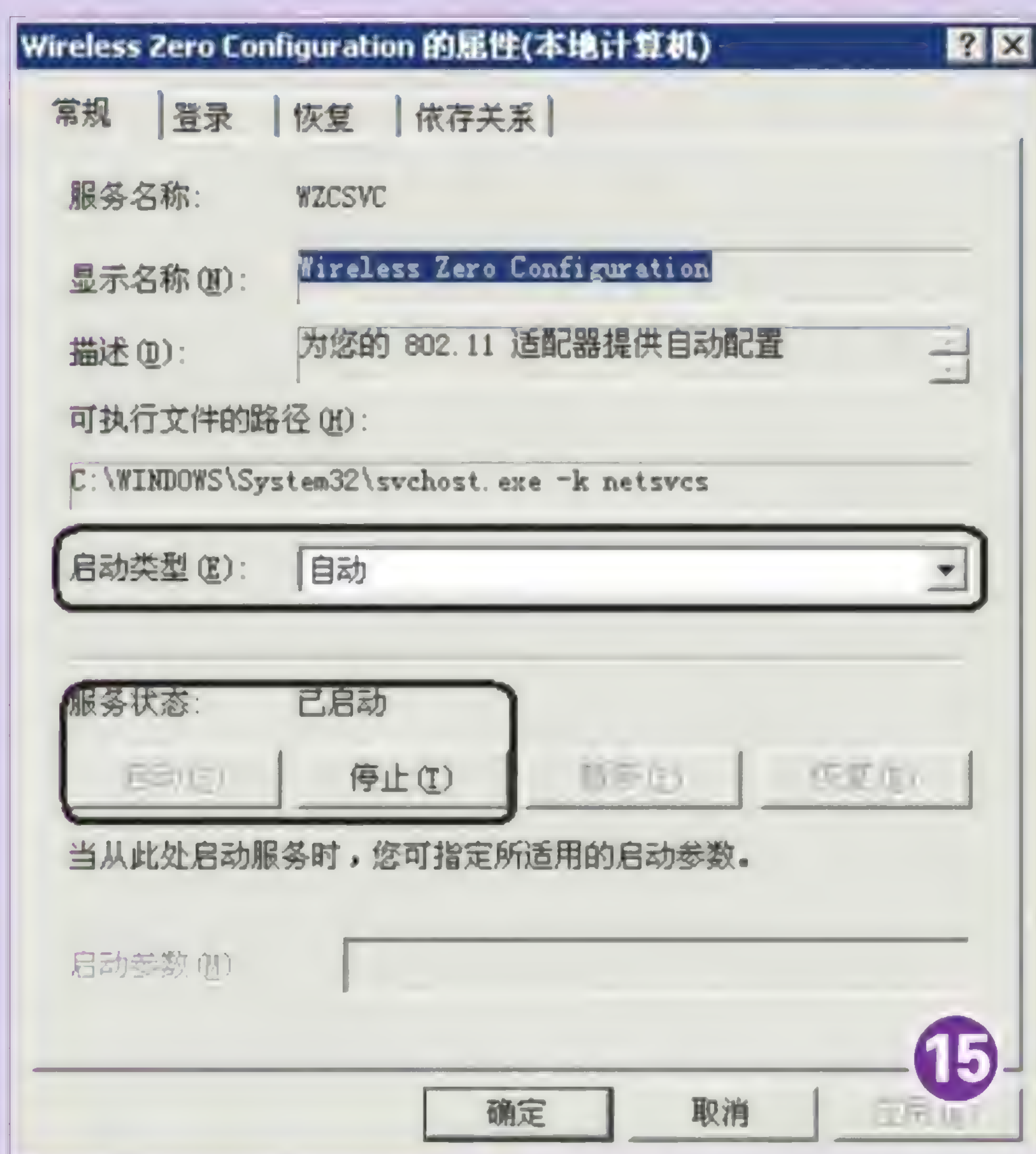
此外，还可关闭厂家驱动中自带的配置软件随Windows自启动功能，方法是选择“开始→运行”，在运行栏中输入“msconfig”，在“启动”选项卡中将厂商驱动工具前面的勾去掉，“确定”即可完成。



宿舍局域网更适合于指定IP地址的方式，IP地址的尾数应设置为每台机器都不一样，其余设置保持一致



右键点击桌面右下角或“网上邻居”属性中的“本地连接”或“无线网络连接”图标，选择“修复”，可修复一些因本地网卡系统问题不能正常联网的故障



无线零配置设置界面

带宽控制进阶篇

在进行局域网络连接和扩展的过程中，如何才能让下载的速度和在线视频的观看流畅度更有保障呢？要想达到这些目的，可以开启路由器的UPnP功能。UPnP（Universal Plug and Play，通用即插即用）指的就是Windows Vista与Windows 7系统中包含的“新”功能“网络发现”，关于这种功能，微软官方对它的描述是这样——网络发现是一种网络设置，该设置会影响你的计算机是否可以查看（找到）网络上的其他计算机和设置，以及网络上的其他计算机是否可以查看你的计算机。网络发现共有3种状态：

启用：此状态允许你的计算机查看其他网络计算机和设备，并允许其他网络计算机上的用户查看你的计算机，使得共享文件和打印机变得更加容易。

禁用：此状态阻止你的计算机查看其他网络计算机和设备，并阻止其他网络计算机上的用户查看你的计算机。

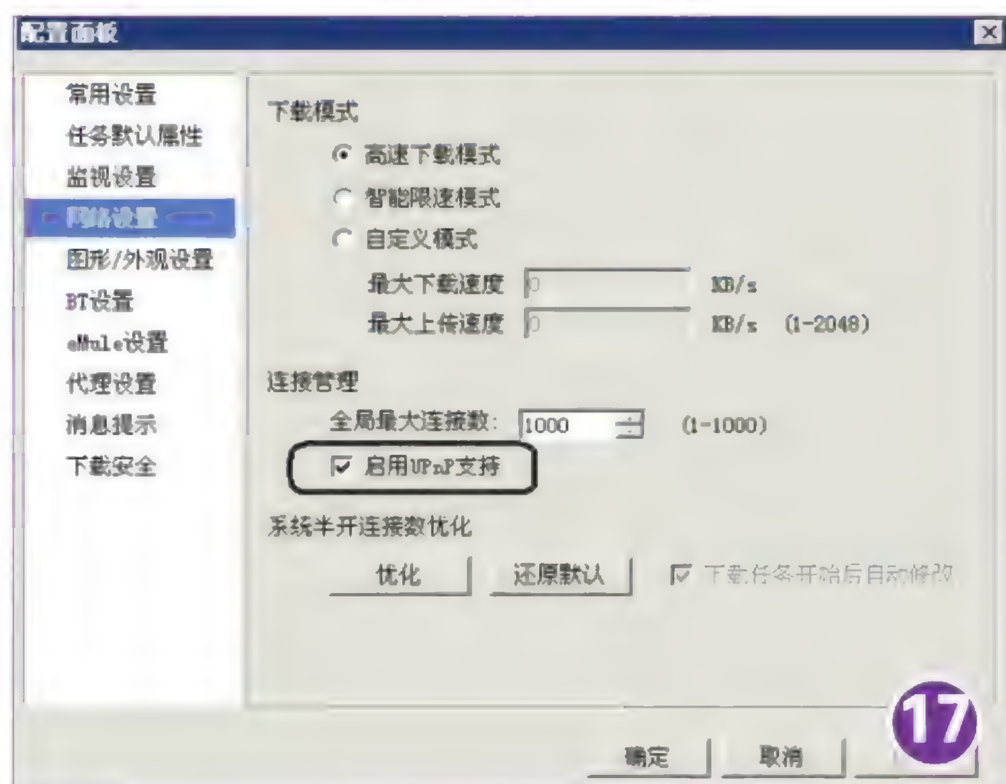
自定义：这是一种启用某些与网络发现相关的设置（但不是所有设置）的混合状态。例如，可以打开网络发现功能，但你或系统管理员也可设置阻止连接的例外项目。

总之，通过微软的描述来分析，“网络发现”是一种基于TCP/IP协议，用于计算机和智能设备（包括各种数字电视、智能手机、掌上电脑和网络打印机等等）的常见对等网络连接体系结构，可以在常见的家用网络中让来自外网（Internet网络）的数据更直接地访问内网（局域网）中的设备。

Windows XP/Vista/7等主流系统以及各种P2P应用软件都支持该项功能。要想完整地使用这种功能，在路由器中进行设置开启是关键。首先，在操作系统中，依次打开“控制面板→网络和Internet→网络和共享中心”，单击“启用网络发现”。然后，进入路由器的Web配置页面，依次打开“转发规则→UPnP设置”，在“当前UPnP状态”后边点击“开启”，Windows系统会提示发现设备，找到并自动安装新的UPnP硬件。打开“网上邻居”图标，会发现开启的UPnP功能的设备出现在“本地网络”的列表中。这时，局域网系统中的任何计算机再进行P2P应用，都会在路由器的UPnP设置界面中显示出详细的外部端口号、TCP或UDP协议类型、内部端口号以及IP地址等信息（图16、图17）。



不要忘记开启UPnP功能



在常见P2P软件中检查UPnP功能是否已开启

二 新手进阶——无线设备的安全合理配置

1.需求描述

随着笔记本电脑在学生一族中的普及，相邻几间宿舍同时拥有多台无线路由器存在的情况已不算少见。不经意间接入其他宿舍的无线网络“蹭网”、或时不时地在无线网络中相互“打架”不仅会造成他人的网速大降，也会让自己在应用时产生不必要的尴尬。如何才能让自己搭建的宿舍网络具备更优秀的安全性呢？

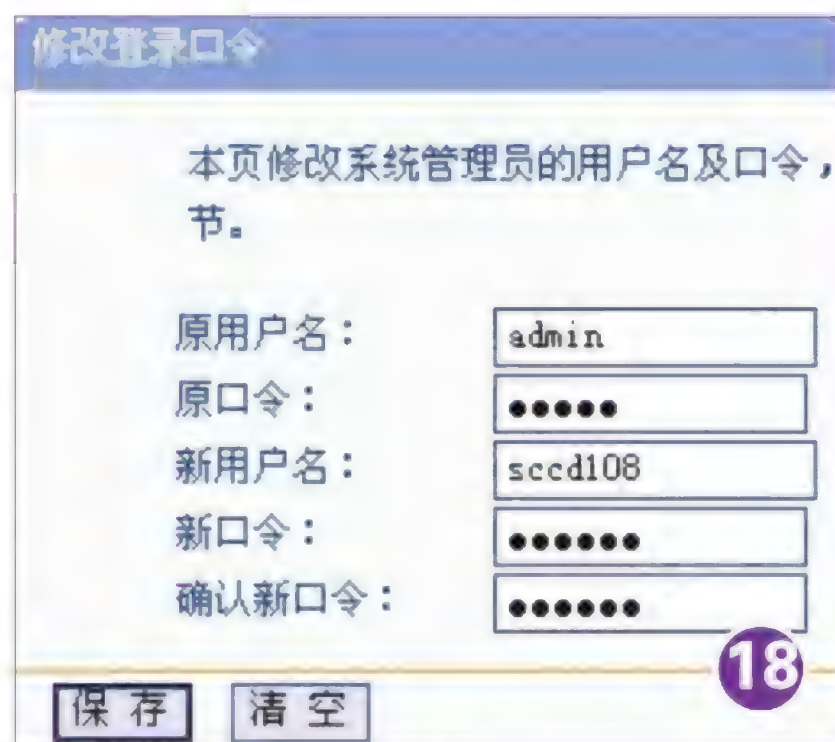
2.所需设备

前文提到的设备即可，无需特别购置其它设备。

3.设置攻略

关好“大门”

众所周知，绝大多数无线路由器的Web设置登录用户名和密码都是“admin”，如果保持不变的话显然不够安全，非本网络的“侵入者”轻而易举就能进入本宿舍的网络控制页面，随心所欲地更改设置。所以说，宿舍网络搭建维护之余一定不要忘记将登录密码进行定期更改，方法很简单：在“系统工具”中找到“修改登录口令”选项进行自定义修改即可（图18）。同时，和大多数BBS以及电子邮箱使用的经验一样，绝不要图方便顺手将登录页面的“记住用户名和密码”选项打上勾。



修改登录口令

修改SSID

网上很多同类文章建议关闭“开启SSID广播”这个选项，不向无线网络内的主机广播SSID以提高安全性。但是实践表明，这种操作获得的安全性可靠程度非常有限，并且关闭SSID广播后甚至会对设置好的无线局域网连接应用产生一定的影响，在此不推荐。

在SSID方面，需要重点关注的安全问题应该是对同厂同名的SSID名称进行必要的修改——例如很多D-LINK品牌的无线路由器的默认SSID都是DLINK，而很多TP-LINK出品的设备默认SSID都是TP-LINK，如果相邻宿舍有好几台这样的TP-LINK\D-LINK网络设备同时存在的话，显然会造成安全应用盲区：到底哪个连接才是自家的网络呢？对此，可进入无线路由器配置界面，在“无线设置→基本设置”选项中，将出厂默认的SSID名称改得更加鲜明好记一些，例如宿舍编号等等（**图19**）。

本页面设置路由器无线网络的基本参数。
SSID号： TP-LINK
信道： 自动
模式： 11bg mixed
频段带宽： 20MHz
开启无线功能
开启SSID广播
19

修改默认的SSID号

安全认证

相比于封闭性较高的有线网络，无线网络的衍射性使得必须提供更多的加密方式（如WEP、WPA/WPA2、WPA-PSK/WPA2-PSK）才能确保更可靠的安全性。一般来说，设备厂商对此的推荐做法是“为了保障网络安全，强烈推荐开启安全设置，并使用WPA-PSK/WPA2-PSK AES加密方法”。对此，可勾选WPA-PSK/WPA2-PSK选项，认证类型选择自动，WPA-PSK、WPA2-PSK加密算法选择AES，在PSK密码中填入自己熟悉的密码即可（**图20**）。这样，使用无线网卡需要接入该网络的电脑需要输入对应的密钥才能接入。

本页面设置路由器无线网络的安全认证选项。
安全提示：为保障网络安全，强烈推荐开启安全设置，并使用WPA-PSK/WPA2-PSK AES加密方法。
不开启无线安全
WPA-PSK/WPA2-PSK
认证类型： 自动
加密算法： AES
PSK密码： 808080808
（8-63个ASCII码字符或8-64个十六进制字符）
组密钥更新周期： 86400
（单位为秒，最小值为30，不更新则为0）
WPA/WPA2
认证类型： 自动
20

常规WPA-PSK/WPA2-PSK设置登录时必须输入密钥，让其可用性大大降低

这种方法虽然可以获得不错的安全保障，但缺陷也是相当明显的，比如设置繁琐、断线后需要重新输入密码才能登录、明显加重无线路由器的负担等等，所以其在实际应用中的可选性并不高。

为了解决长久以来无线网络加密认证设定步骤过于繁杂的缺陷，很多新无线设备都开始支持WPS一键快速安全设置（该功能也被不同厂商称为WSC、QSS安全设置等）。通过按下无线路由器和无线网卡上的WPS按钮，即可自动建立WPA2级别的安全连接，无需在路由器或网卡管理软件的界面上进行繁琐的设置和密钥输入，大大简化无线安全设置的操作。但是，这种安全性更高的加密方式对型号较老的无线网卡兼容效果不是很好（**图21**）。



WPS功能的实用性较高，但对于一些还在使用旧款笔记本电脑或者无线网卡缺乏该功能的学生朋友们来说，往往只能望洋兴叹

MAC地址过滤

综合实践经验来看，MAC地址过滤是最有效最值得推荐的宿舍局域网安全方案之一。众所周知，MAC地址是网络设备的物理地址，它就像是网卡的身份证，而MAC地址过滤功能可以通过MAC地址来控制计算机能否接入网络，有效地控制网络内用户的上网权限，设置起来也较为简便。对于新手来说，难点就是如能才能获知本机网卡的MAC地址呢？途径其实非常多：

第一种：鼠标左键点击桌面右下角的“本地连接”或“无线网络连接”图标，在打开的界面中选择“支持”，如已正常连接在连接状态中会显示本机网卡的MAC地址信息（**图22**）。

网络连接详细信息
网络连接详细信息(D)：

属性	数值
实际地址	
IP 地址	192.168.1.146
子网掩码	255.255.255.0
默认网关	192.168.1.1

22

网卡的“实际地址”

第二种：进入路由器配置界面，在“网络参数→MAC地址克隆”中会显示“当前管理PC的MAC地址”，这个地址就是本机网卡的MAC地址。

第三种：很多具备IP与MAC绑定功能的路由器，会在配置界面ARP映射表中详细显示局域网中所有电脑的MAC地址和IP地址对应关系，在此可获知对应本机IP地址的网卡MAC地址（**下页图23**）。

找到MAC地址后，就可在路由器配置界面中，依次打开“安全设置→MAC地址过滤”，逐一“添加新条目”，在“MAC地址”栏中输

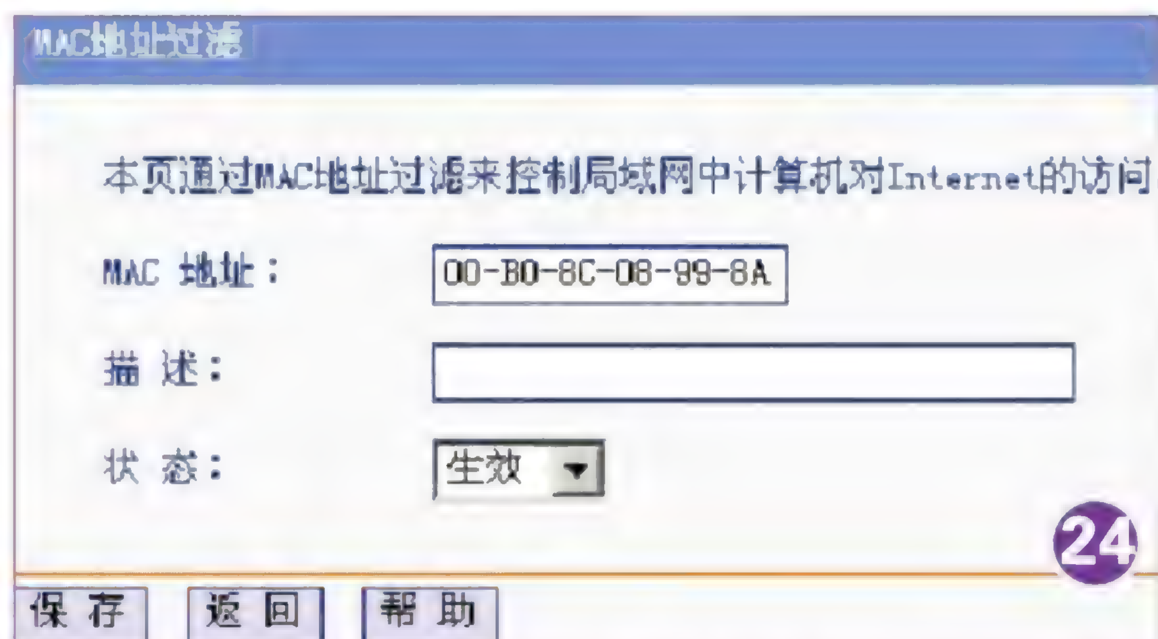
入MAC地址（建议使用Ctrl+C和Ctrl+V复制粘贴），在“状态”栏中选择“生效”（图24、图25）。

将允许接入网络的网卡MAC地址依次填好之后，需要打开“安全设置→防火墙设置”，勾选上“开启MAC地址过滤”，将缺省过滤规则选择为“仅允许已设MAC地址列表中已启用的MAC地址访问Internet”。最后别忘了在“开启防火墙”选项前打上勾并保存设置。

在看好“大门”的情况下，不在允许范围内的电脑都不能接入网络，可以最直接地保障无线局域网络的安全。



局域网中详细的MAC信息



在“添加新条目”中填入MAC地址



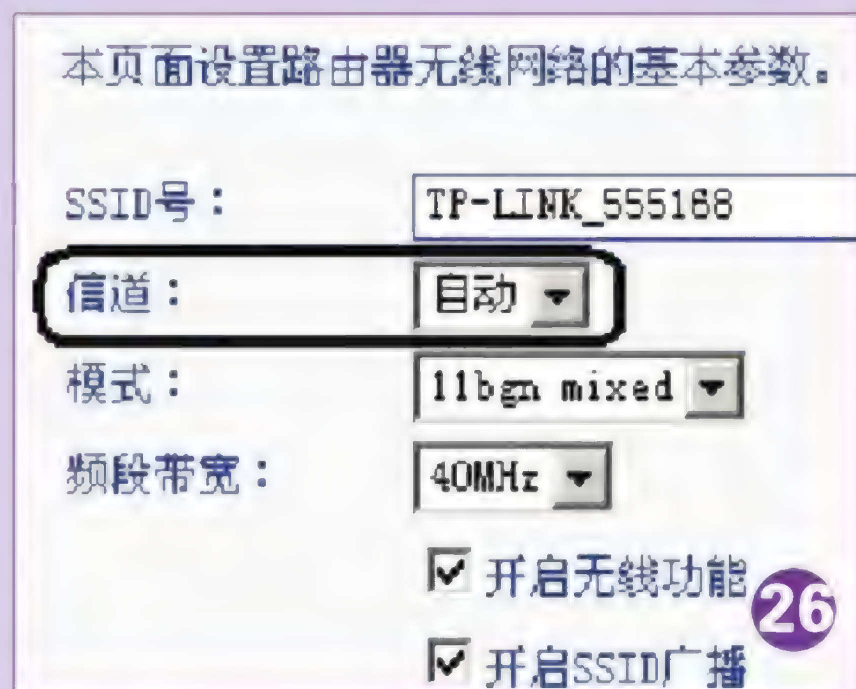
添加完毕之后的状况

让WLAN不“打架”，让WLAN传得更远

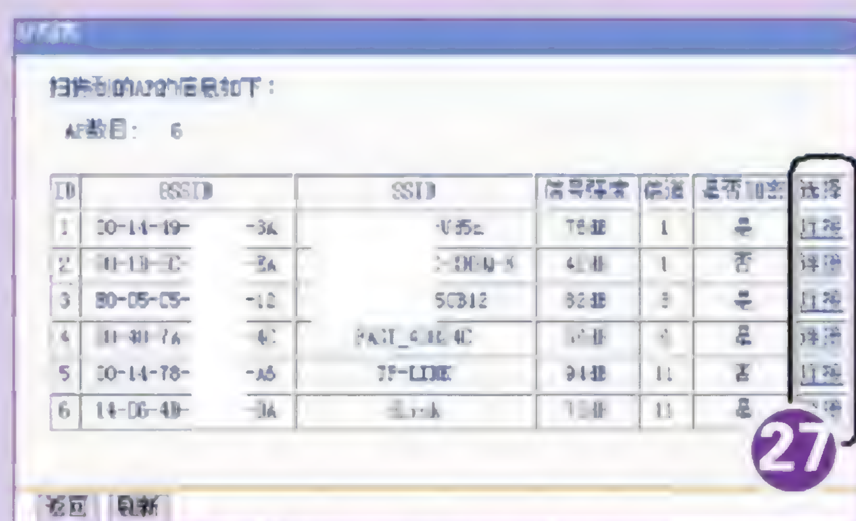
在本刊以前的栏目中，曾经刊登过文章对无线信道冲突的问题进行介绍，在此为了照顾新读者仍需特别强调一下相关内容：众所周知，“信道（Channel）”就是无线设备的信号传输“频道”，2.4GHz WLAN只有1、6、11三个信道为非重迭的传输信道，相邻宿舍之间的无线网络为了避免发生冲突（如TP-LINK的无线路由器出厂默认信道皆为6），应优先将无线路由器的信道分别重新设为1、6、11这3个不重迭信道之中的其一。如果相同或相交叉的无线覆盖区域还有更多的无线路由器，则可将其设置为这3个不重迭信道之外的其他信道，但要保证新设置的2个信道间之的间隔在5个信道以上（图26）。

而对于宿舍和宿舍间需要局域网互联的新生朋友来说，可通过多数无线路由器都具备的WDS桥接来实现需求。设置时首先要将两个或多个AP（或无线路由器）使用的无线信道设为相同，然后勾选中“开启WDS”项目，通过该功能桥接多个无线局域网。点击“扫描”，在扫描到的AP的信息中选择需要桥接的AP，然后保存（图27、28）。当然，大家也可以手动填入需要桥接的无线路由器的SSID和BSSID地址（BSSID：基本服务区域标识，在此对应需桥接的对方路由器MAC地址），而对方桥接的路由器同样也需要这样设置一下。成功连接后，两个不同的局域网就可构成一个局域网，实现更远距离的资源共享，相邻宿舍之间的朋友闲暇时玩玩DOTA也不在话下。

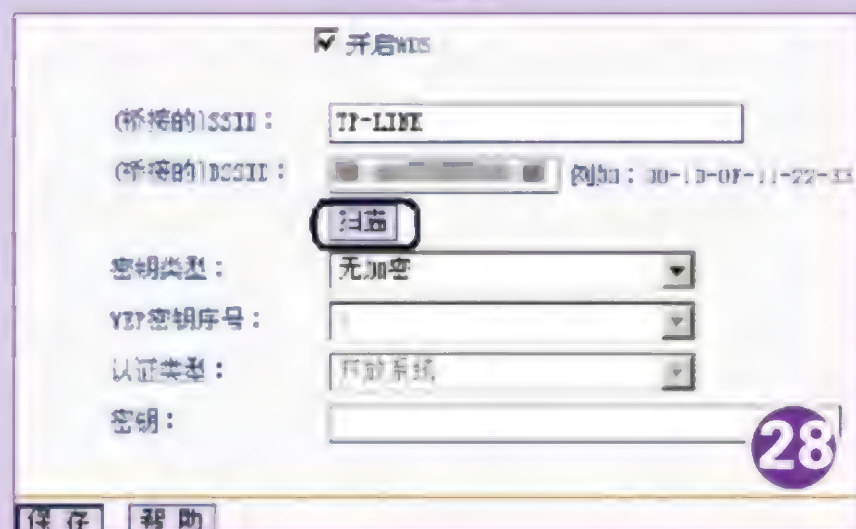
当然，要想更好地实现相邻宿舍乃至楼对楼宿舍之间的桥接，传输阻碍应该越少越好。要注意尽量避开混凝土墙体与金属障碍物，以免无线信号被严重吸收和反射。如果需要在更远的距离上进行连接的话，可尝试将无线路由器天线（要求是可拆卸式天线）更换为更高增益的设备。例如一般的路由器只标配了天线增益2~3dBi的全向天线，如果换为5dBi或更高增益的全向天线及定向天线，就能更好地满足室内室外远距离桥接的传输需求。



当然，宿舍用户也可考虑将信道设置为“自动（auto）”，无线路由器会自动根据周围的环境自动选择一个最好的信道



点击“连接”就能自动添加路由器的SSID和MAC地址



点击扫描后就可找到无线覆盖范围内的无线路由器与AP

三 卧谈上网不求人

1.需求描述

智能手机、智能MP4和MID等掌上便携设备如今在学生群体中拥有相当高的普及度，这类设备除了可以通过GPRS和3G直接上网之外，还能通过WiFi功能直接通过宿舍的无线局域网和各种无线热点连接互联网，必要时这类设备还能充当3G Modem使用。

2.所需设备

掌上便携设备，最好是具备WiFi功能的智能便携设备。无线路由器。

3.设置攻略

不同品牌的智能便携设备共享无线路由器上网的设置略有不同，但综合来看，具体步骤可谓万变不离其宗。以一款WM系统的智能手机为例，默认情况下WiFi功能都是关闭的。按手机上的快捷键或进入“开始→设置→连接”项目之中，便可打开“通讯管理”的设置界面。先选则“设置→WIFI设置”，打开“WIFI”选项，再从“菜单→WIFI设置”中的“要访问的网络”中，将接入模式选择为“仅访问点”或“所有可用网络”皆可，记得要将“可用的网络通知”设为“开”。这样，在有“热点”的区域（宿舍、快餐店、酒店、图书馆等区域），选择“开始→设置→连接→WLAN”，点击搜索网络，系统将自动搜索可用WiFi网络，完成搜索后，点击需要接入的接入点即可接入对应的WiFi网络，无需花费包流量的2G/3G网费。



具体的操作设置并不复杂

再以一款安卓平台的手机为例，进入主菜单，依次选择“设置→无线和网络→无线局域网”，当无线局域网状态指示符显示为绿色时，表示无线局域网已开启（图29）。开启无线局域网功能后，如果手机处于无线局域网络范围内，手机便可检测并连接至当前可用的无线局域网。当然，大家也可以通过手动方式来进行设置：同样进入主菜单，选择“设置→无线和网络→无线局域网设置”，触摸设置图标，在弹出的选项菜单中选择扫描，手机将列出信号覆盖范围内所有无线局域网络，选择想要连接的网络，点击“连接”。如果选择的网络安全性为全开放，便可以直接连接至该网络；如果选择的网络设置有密钥或MAC地址过滤之类的功能，则需要输入访问密码或在路由器设置该手机无线网卡的MAC地址为允许接入后才能连接。当然，也可以在安卓手机“无线局域网设置”界面中，点击“添加无线局域网网络”，自行可以添加新的无线局域网，或者触摸设置按钮，在弹出的选项菜单中选择“高级”，了解手机接入无线局域网的详细信息。

手机也能成为“热点”

在特殊的情况下，我们也可将智能手机变成一款Modem或无线AP，让其他PC共享它来实现临时上网。先以WM系统的智能手机为例，选择“开始→Internet共享”，便可打开Internet共享的设置页面。接下来给PC端安装ActiveSync工具，之后在PC连接中选择手机设备与计算机连接所采用的方式，从网络连接中选择设备当前使用的Internet连接方式，然后使用USB数据线或者蓝牙连通设备与计算机，点击“连接”，就可使用电脑通过手机设备上网了。

以上这些功能也可以在安卓平台的手机上实现。点击“设置”，选择“无线和网络→绑定与便携式热点”（图30），然后点选“便携式WLAN热点”选框，便可对数据连接进行共享。除此之外，也可以在“便携式WLAN热点”项目中对“便携式WLAN热点”进行相关设置。完成之后就可以把安卓平台的手机作为WiFi热点，让其他设备（如笔记本、iPad、MID等）利用手机的无线网络来进行快速的网络连接。

帮助

他操作系统上使用 USB 绑定），请访问 http://www.android.com/tether#usb

Wi-Fi 绑定

您可以将手机设为 Wi-Fi 接入点，从而与一台或多台计算机或者其他设备共享手机的互联网连接

- 手机成为接入点后，您就无法通过 Wi-Fi 连接使用手机的应用程序访问互联网了
- 您可以在 Wi-Fi 绑定设置中配置 Wi-Fi 接入点

30

让手机变成一个无线“热点”的步骤其实很简单

后记

21世纪是网络时代，信息时代。浩如烟海的网络资源、方便快捷的网络交互方式无疑对当代大学生的生活、娱乐及学习方式造成了深远的影响。通过上网不仅能查找到教科书上没有的资料让学识得以延伸，还能更快捷地获取外界的信息，更全面地了解世界。而通过亲手操作组建局域网实现共享上网，并能排除一些简单故障，不仅可以锻炼动手能力，更可以将此作为切入点在网络方面培养一技之长，为将来走上社会后的就业之路进行铺垫，这也就是本文提供的真正价值所在。



■ 浙江 Fall Ark
北京 坏香橙

在空调间里面呆的时间一久，无形间就会产生“这样逃避自然带来的高温是否是种堕落”的感想……以前还曾经和人开玩笑说没准空调才是最先统治世界的机器，如果真有天网一类的超级AI直接把全世界的空调接管，久居温室的人类立刻就会丧失大半的战斗力和生产力——当然，在这个物联网并非普及的当今，这只能是不够诗意的幻想罢了。

咦？卷首语就这么过去了？好吧，那么请看本期内容——

——Fall Ark

Fall Ark的方舟趣闻中心

为主人守墓十四年的忠犬——原来是骗人的把戏

http://www.telegraph.co.uk/news/newstopics/howaboutthat/8678875/Greyfriars-Bobby-was-just-a-Victorian-publicity-stunt-claims-academic.html



很有历史沧桑感的Bobby塑像

众所周知，义犬念旧主的故事在各国都有流传。而在英国，最广为人知的就是从1858年到1872年始终坚持不懈守护在主人坟墓边的一条名叫Bobby的斯凯梗（Skye Terrier）。在故事的说法中，Bobby的主人John Gray被埋在当地的灰衣修士会墓场，而在主人去世之后，Bobby就连续14年风雨无阻地守护在墓边，直到1872年的一天，它自己也终于死去为止。一年后，一名当地贵族为它树立了雕像，而在之后一百多年的时间中，各种电影、书本和动画也都讲述着这个动人的故事，直到今天，Bobby的雕像还是在爱丁堡随处可见。

可是，加迪夫大学的历史学家Jan Bondeson博士却通过研究当年的各种记载得出了新结论：Bobby的故事大多都是虚构的，属于当地的商家为了招揽游客而想出的小花招。而且在14年的时间中……Bobby还曾经更换过一次替身。

根据此位教授的研究，第一任的Bobby并没有主人，只是一只流浪狗而已。由于它经常四处乱跑扰人，于是被附近一家医院的园丁送到了墓地里。而守墓人James Brown则给Bobby提供吃住，它也就开心地住了下来。可是，墓地里一直有条狗，这实在是太奇怪了！于是，关于“Bobby是一条为已故主人守墓的忠犬”这种消息开始渐渐传开，爱宠人士从全国纷至沓来。意图一睹忠犬的相貌。同时人们也纷纷为好心的守墓人Brown捐款，随后再在附近的一家餐馆用餐。

Bondeson博士坚称，图片里的证据足以表明第一任Bobby在1867年5月至6月的时候就已经去世。随后，八成是Brown和附近餐馆的主人为了维持源源不断的客流，主动去找了条外观相差无几的“替代品”。不过，为了能有稳定的收入，他们找来的新Bobby比原先的那条年轻很多，这才会在照片上留下破绽。

Bobby主人的身份也是后来在有人撰写的传记中才出现的——可是John Gray是一名警察，怎么会去养一条小猫似的狗呢？况且，倘若事实如此，当地人应该都会记得Bobby的存在才对，也不至于造成如今众说纷纭的局面了。

唔，Bondeson博士，真是不解风情的书呆子呐。



省电插板

http://www.core77.com/blog/technology/energy-saving_go-between_device_from_designedge_20108.asp

一般来说，需要用电线插在插座上的东西就被称作电器，非得用电不可。不过，这种名叫Eliminata的设备就正好相反：由DesignEdge设计公司和Energy Reducing Products环保公司出品的这个“接线板”能够担当插座和大型电器的“中间人”，在电器关闭时自动断电，省去了用完拔插头的繁琐步骤。



看上去是一个插线板，实际上……嗯，不仅仅只是个插线板就是了

Eliminata的主要客户群是办公场所的白领——办公室里很少会有人想着用完随手关掉这里的打印机、电脑、饮水

机乃至空调的总开关。于是这种即插即用即忘的一步到位式节电器材就能派上用场了。DesignEdge表示，一年下来节约的电费，就足以支付Eliminata的购价，而且之后就是如假包换的增值产品。节约能源的同时又能有效地降低开支，何乐而不为呢？

当然，有些人就是喜欢体验用完电器后迅速拔下插头的行为，对这种用户来说这玩意儿肯定不适用就是了。

未来蛋形飞车……**飞蛋？**

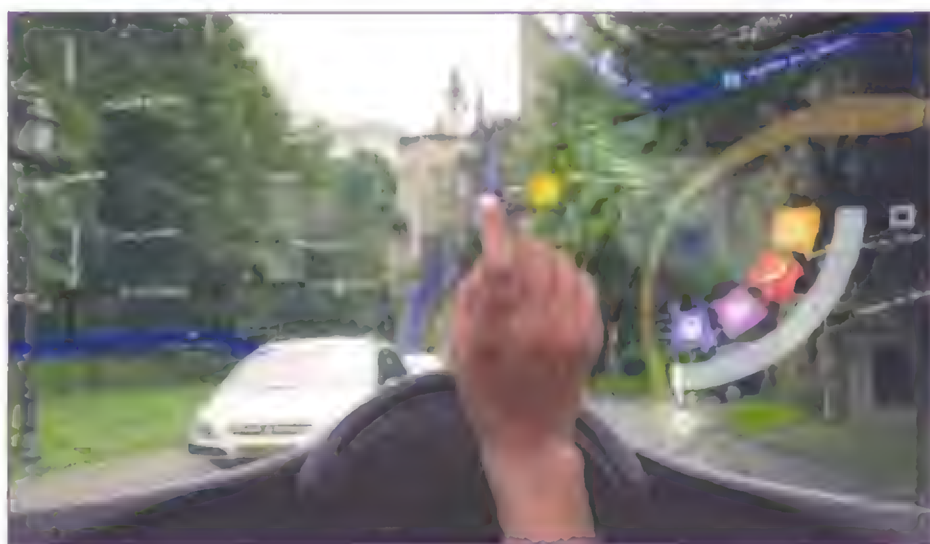
http://www.yankodesign.com/2011/08/02/going-beyond-augemented-reality/



舒坦！

人们总是对未来的交通工具充满了浪漫的想象，而设计公司们也纷纷以能听到群众的惊叹声为荣，开发出了一代又一代稀奇古怪的座驾。比如被命名为"Aeon Project"（永远计划/亿年计划）的这个玩意儿，就是一辆悬浮在空中、外观呈蛋型（水滴形？）的飞车。

不过，外形还不是Aeon最大的卖点。设计师们希望能将虚拟现实/增强现实等技术事无巨细统统用在Aeon的驾驶界面上，最终如同电脑游戏一般在Aeon Project的界面上覆盖一层半透明的"显示屏"。搭乘者可以轻松地指点江山、搜索资讯，甚至将幻想带到现实中来，如同魔法师般随心所欲地操纵眼前的世界。开车？开车那种事情，交给车子自己来干就可以啦，买Aeon，要的就是享受、享受！



逍遥！

俗话说舒服不如倒着，如果真能这样惬意地出行，那还真是令人心生向往。让我们期待虚拟现实技术的进步吧——就算买不起Aeon这种未来产品，能够在家自娱自乐也是不错。



自在！

林间初现雕塑，**雄鹿勃然大怒**

http://www.metro.co.uk/weird/870961-male-deer-made-to-look-rather-foolish-by-plastic-rival

在美国蒙大拿州的库特纳国家森林里，摄影师Don Jones拍到了一段有趣的画面：面对一只塑料的雄鹿模型，一头健壮的雄鹿显然是感觉受到了威胁，要给这个不为所动的新家伙来个下马威，结果一头将对方撞了个人（鹿？）仰马（鹿？）翻……

Jones表示，将模型撞散架之后的雄鹿似乎还略有羞赧的神情，不知是因为发现自己被骗了而惭愧，还是对造成了如此致命的伤害而感到歉意呢……至于事件的起因，八成是因为"模型的耳朵完全地呈现伸展状态，显然不是在向对方表示屈从"。嗯，如果下次外出遇到一头勃然大怒的鹿在盯着你看，可以试试捂上耳朵……



嘿！小子！这儿可是本鹿的地盘，想要非法入侵吗？嗯？



看本鹿的十万马力（鹿力？）大冲撞！轰轰轰轰！



呃……那个，我、我没想到会变成这样……

触摸设备新市场：**从娃娃抓起**

http://www.inhabitots.com/the-vinci-a-7-inch-touch-pad-computer-designed-for-babies/
http://www.vincigenius.com/

计算机教育要从娃娃抓起，可是如果小孩的年纪甚至都还没成长到可以乖乖坐着、伸手打字的时候，那又该怎么办呢？不用担心，一款即将上市名叫"文西"（Vinci）的触摸屏电脑，就是专门为0至4岁的婴儿设计的。这款售价389美

元的设备从内到外都是为婴幼儿用户度身定做：外面的柔软框架容易把握，里面的内容可以由家长们设定和控制，同时也自带学习和育婴等功能。总之，这玩意理论上并不是什么徒有其表的概念产物。


外型看上去也不是特别幼稚嘛


全家共享的乐趣！

Vinci的发明者似乎还是一位华人，据说，他的创意就是来自看着小女儿拿着自己的智能机兴趣盎然地玩耍（话又说回来，iPad上已经出现了家猫专用的触摸屏游戏，不知有没有企业家对专属设备感兴趣？），充分说明了“从娃娃抓起”是个合适的灵感。

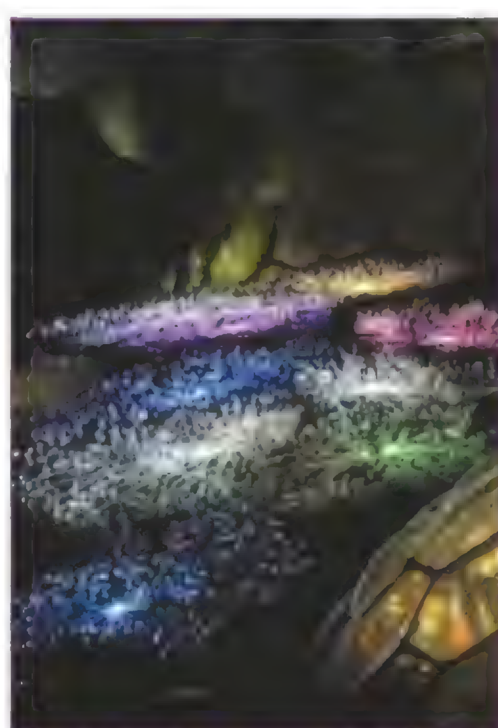
要说唯一的缺陷，应该就是Vinci没有无线网络功能了——不过，这也是为了下一代的健康考虑而做出的折衷设计，毕竟要是从娃娃抓起反而对下一代的成长造成了不良影响，岂不是本末倒置？

光纤草原

http://inhabitat.com/field-of-light-by-bruce-monroe/

英国的康沃尔（Cornwall）最近出现了一片闪闪发光的田野——由英国光影设计师Bruce Munro花费数年时间完成的这项装置灵感源于他的澳大利亚之行，澳洲广阔无垠的沙漠中却经常能看到一丛丛顽强生存的绿草，这些草丛与远方建筑构成的景观让Munro大为震撼，而这项由无数“光纤草”搭成的草原，就是他给予自然的回应。

这片由6000多根丙烯酸纤维草、24000米长的光纤构成的人工草地安置在一所名叫“伊甸园计划”（Eden Project）的教育中心旁，后者的主要目的就是教育人们如何更好地在这个技术突飞猛进迅速发展的时代更好地融入自然、接受自然。在这样的地方，建起一片向自然致敬的人工光辉，多少也会带来些独特的诗意呢。


印象中《最终幻想》系列的某几作中也有类似的场景


特写一张

坏香橙的趣闻自留地

特大喜讯：《哈利波特》电影还要热映十年

http://www.theonion.com/

“华纳兄弟表示，电影版《哈利波特与死亡圣器（下）》的最后4分钟将被加工剪辑为7部电影，以便让众多支持者们在接下来的10年中继续享受这个系列带来的欢乐。”

亲爱的哈利波特爱好者们，听到这个消息你们的感觉如何？

实际上呢，这段一眼就能看出纯属无事生非性质的所谓“新闻”来源网站所刊登的内容只有一个共同特点：新闻皆为不实，消息纯属恶搞。没错，这就是洋葱新闻（The Onion），一家自从成立起便始终保持着戏谑大众、嘲讽一切风格的娱乐组织。显然，对于不乏幽默感的明眼人来说，这个组织的网站无疑是个开怀一乐的好去处，但是对于那些分不清是非黑白的所谓狂热爱好者来说，一本正经信以为真的“务实”态度实在是让旁观者哭笑不得——就以开头的那条消息为例，在Facebook上真有那么一群坚信不疑的用户表示“有视频就意味着有真相”“我觉得这不失为一种推广《哈利波特》系列的好办法”——视频当然是可以伪造的，至于推广，用噱头赚取关注的办法确实算得上可行，问题在于……这种方案一般只适用于《飞出个未来》《辛普森家庭》以及《南方公园》这样的讽刺喜剧而已。


这帮不知幽默为何物的可怜虫！

总而言之，如果你对自己的头脑有信心的话，洋葱新闻网绝对是个值得驻留下来找乐子的好选择。记住，充足的幽默细胞、清晰的思路以及不错的英文阅读理解能力是让你在这里寻找欢乐的必备条件，至于严谨正统的新闻报道精神……随它去吧。





在给栏目挑选合适的在线应用项目进行推荐的时候，时不时就会遇上这种尴尬的情况：加载速度，一流，很好；功能效果，一流，很好；保存效率——嗯？怎么浏览器没反应了？

面临这种“可以操作不能保存”的无奈局面，大多数情况下我的选择都会是满怀遗憾地将这款项目列入“不予采用”的分类列表中。不过我认为，如果可以通过简单的手段将这点无伤大雅的缺陷弥补完善的话，又有什么理由不来进行推荐呢？

毕竟，在线应用的根本目的就是“实用化”而已，不是吗？

■北京 Enigma

1.不会PS，照样改图——rsizr

http://cn.rsizr.com/

Photoshop是一款十分神奇的软件，熟练掌握的话可在大多数平面视觉艺术行业横行无忌。但是，和脍炙人口的Windows画图板相比，这款全能型图像处理软件的上手难度还是相当可观的——这点只要看看书店里琳琅满目的专业书籍就知道。不过，对于经验不足的普通电脑用户来说，如果功能简单的画图板无法满足自己的图片修改要求（例如在不改变图片布局的前提下抹除某些画面元素），合理的办法除了抱着厚厚的教材一点一点学习Photoshop技术之外，更加便捷的选择当然是存在的——rsizr这款无需下载即可直接使用的在线应用项目就是值得推荐的解决方案之一。



输入网址打开页面后，大家可以在画面的中央看到一个醒目的文件夹形状图标，点击这个图标打开上传界面，选择想要修改的图片并确定，一番读取后即可完成上传。在随之出现的操作页面中上偏右的位置上，大家可以看到一个名为“尺寸缝雕”的标签（默认这个标签就是选中的），在右边还有“图像保留”“图像移除”与“橡皮擦”3个按钮。点选“图像移除”，再用鼠标指针将画面上想要移除的部分直接涂改标示一番，完成后点击工作区右侧提示对话框中的“生成新的接缝”按钮，接下来小心地拖动位于工作区正上方与最左侧的两条滑轨，此时，你会发现整张图片开始用动态效果一点一点地演示出调整后的示意画面，同时刚才被标记删除的部分也会渐渐地消失不见。最后，当动态效果停止计算宣告结束之后，工作区中央的原图片周围会出现“拖动调试”的小方框，仔细地拖动它们调节效果，轻而易举就会生成效果自然的画面元素移除效果图片。

虽然在实用性上rsizr可谓无可挑剔，但是正如这期的栏目导语所述一般，这款应用项目最大的缺陷就是“无法保存”——点击“保存”按钮后虽然会出现进度条，但是完全看不到工作完成的迹象。不过瑕不掩瑜，QQ截图以及键盘上的Print Screen按键就是为了这种场合而存在的，不是吗？

2.相片编辑，乐趣无穷——picnik

http://www.picnik.com/

流畅的速度，丰富的功能，全中文界面再加上完全不存在有碍观瞻的广告——这就是picnik，一款无需注册即可免费使用的在线图片编辑工具。除了没有上文提到的rsizr那项神奇的“尺寸缝雕”功能之外，常见的“旋转”“裁剪”“调整大小”“曝光”“色彩”“锐化”以及“红眼”功能一应俱全，实际操作非常简单，完全可以满足一般的图片修改应用需求。和rsizr不同的是，picnik的保存功能是十分完善的，重命名、格式转换、尺寸比例调节以及JPG压缩质量等选项应有尽有，而且全部可以正常工作，值得称赞。



3.分割，拼贴与再处理——Pixuffle

http://www.pixuffle.net/

与rsizr以及picnik相比，Pixuffle提供的功能可以说是相当简单的，但是独特性以及带来乐趣一点都不少——这件在线工具唯一的功能就是把用户上传的图片通过4条滑轨调节生成分割与拼接的效果，听上去很无趣？实际一试就知道这东西生成的效果有多神奇。说句实话，相比于故作姿态的LOMO（嗯，这个话题以后还会再提），Pixuffle带来的这种类似POP（波普艺术）的符号化拼贴画面质感效果要更好。最后，经过Pixuffle加工后保存的图片会在最下方附上直观的效果对比图，算得上是种贴心的设定。





数字化校园生活

大学新生软件效率化全攻略

■辽宁 马卡

关键字：学习 效率 网络

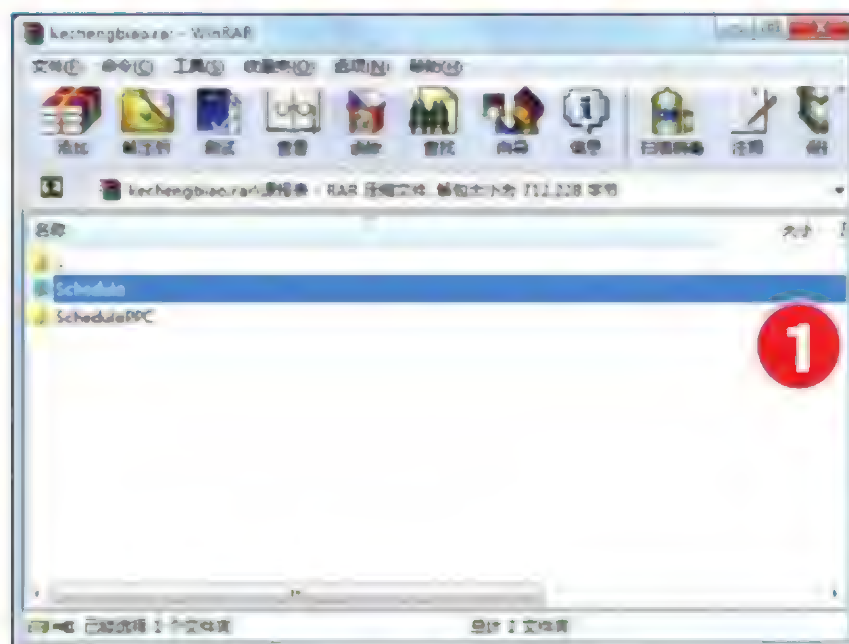
编者按：每当开学之际，同学们都会怀着复杂的心情告别暑假，返回到由书本和知识堆砌成的校园继续为未来奋斗。而对于刚刚进入大学的朋友们来说，升学考试、毕业就业等这类麻烦事暂时还无需考虑，到了一个陌生的新环境，怎样更好地适应它才是未来安心学习的基础……与过去不同的是，现在同学们都有了各种电子产品作伴，如笔记本、智能手机这类功能丰富的产品，如果能充分利用它们的功能，你的学习生活必会更加轻松。

桌面有课表，上课不迟到

当多数人还在用纸张记录课表时，笔者的一位室友就学会利用电脑，把一学期的课表制成图片并设为桌面。“桌面课表”有两点好处，一是方便使用电脑时随时查看，避免忘记上课，二来也提醒自己少玩游戏，尽量把精力多花在学习上，相信在笔记本通行的时代，这一方法将更有用。记得他的这种方法在当时引得不少同学纷纷效仿，尤其体会到电脑带来的方便后更是热情高涨，许多人更尝试在其他美观的壁纸上添加自己制作的课表。

DIY自有其乐趣所在，不过若是利用小软件“桌面课程表”（下载地址：http://goo.gl/csGpE），不仅可以更轻松地达到同样目的，还能得到不少实用的额外功能。该软件为免费，下载后是一个压缩包，其中包括两个文件夹：“Schedule”和“SchedulePPC”（**图1**），其中前者为Windows系统使用，包括常用的WinXP和Win7等；后者为PPC使用，若无Windows Mobile系统手机则无需使用。

软件为绿色免安装版，且占用资源极少，仅约2MB。我们解压“Schedule”文件夹，路径无特殊要求，笔者选择了“C:\Program Files”。之后进入“Schedule”，双击执行“Schedule.exe”，桌面就会显示一个小巧的默认课表（**图2**），你会发现课表无法移动也无法编辑。想要移动课表时，可先按住“Alt”键，再用鼠标拖动其位置即可，笔者推荐放置于桌面右下角；编辑课表时，在默认课表上双击，进入设置对话框，去掉



压缩包里包括两个文件夹

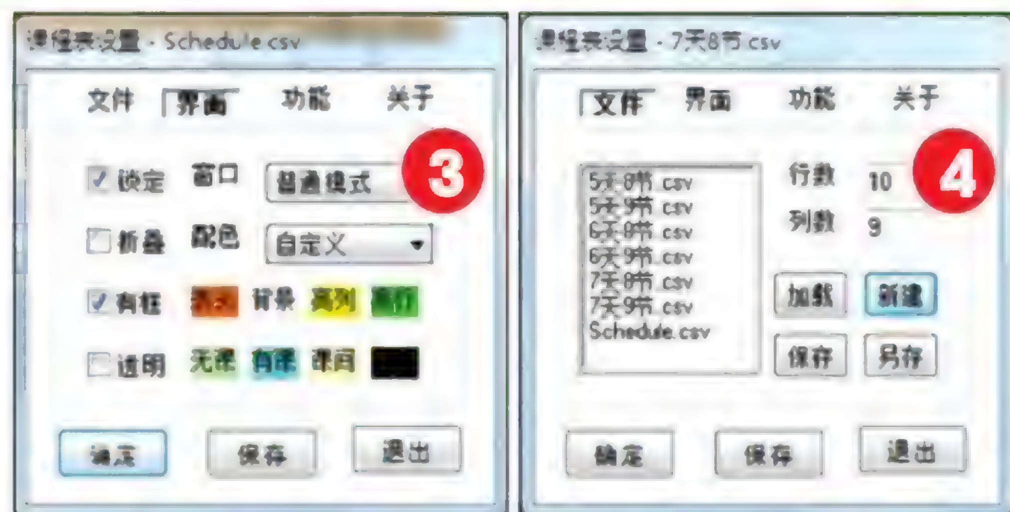
	暑假	一	二	三	四	五
1	7:30-8:10					
2	8:30-9:10					
3	9:20-10:00					
4	10:15-10:55					
5	11:05-11:45					
6	13:15-13:55					
7	14:05-14:45					
8	15:00-15:40					
9	15:50-16:30					

很简洁的小课表，可以拖动到桌面的一角

“界面→锁定”中“锁定”上的勾选后便可编辑（图3）。

软件默认提供了6种课表模板，即“文件”选项卡下的“5天8节.csv”“5天9节.csv”“6天8节.csv”等（图4），双击它们可进行切换，效果即时可见，一般情况下可满足各类课表设定的需求。同时我们也能发现，软件会自动加亮显示当前工作日及正在进行的课程（图5）。默认模板不能满足需求时，应在“文件”选项卡下的“行数”和“列数”中进行设定，并点击“新建”按钮来新建一个自定义的模板。新建时软件还会弹出对话框，用来设置新课表的名称（图6），点击“确认”后软件会弹出提示，提醒用户保存新建的课表（图7）。需要注意的是，若不执行保存操作，即使完成课表的新建与编辑，软件关闭后依然会丢失所有的修改。保存课表的方法是点击“保存→保存课表”（图8），新课表就会保存到软件目录下的“csv”目录里。

保存时还可见另一项“保存设置”功能，它用来保存课表的色彩样式、启动方式等。例如在界面选项卡下，用户可对窗口的显示方式、透明效果，及各类单元格的颜色进行调整（图9），功能选项卡下还能设定在上课前弹出提醒窗口（图10），这样一来哪怕在全屏游戏的状态下，我们也不必担心错过重要的课程了。



去除“锁定”前的勾选，再点击“保存”

默认的课表模板

	暑假	一	二	三	四	五	六	日
1	8:00-8:45							
2	8:55-9:40							
3	10:00-10:45							
4	10:55-11:40							
5	13:00-13:45							
6	13:55-14:40							
7	14:55-15:40							
8	15:50-16:35							

5 自动加亮当前课程



新建一个课表

软件提醒修改后勿忘保存



点击“保存→保存课表”，另外“保存设置”可用于保存对课表样式的设置

设计课表的效果和颜色

“课前提醒”功能很实用

重要事件提醒，用Remote Notifier

有了上面介绍的“桌面课表”，想必大家都能避免“不小心逃课”的情况发生。而回到寝室后，当我们使用电脑或笔记本与好友在虚拟世界里并肩战斗时，或许会错过手机中的重要信息。比如历尽千辛万苦，好不容易从一堂高等数学课中解放出来，完全忘了手机已设为上课时的静音状态，在讨论气氛热烈的寝室里，包中手机发出的微弱震动很难被我们察觉。如果来电者是你的专业课老师，他要求你在2小时内补齐之前忘交的短论文，否则你必然会在下个学年与他再次相见，这时若因贪玩而未接到电话，必定悔之不及。既然如此，我们需要在PC上安装一款提醒软件，就像“桌面课表”可以提醒我们上课一样，它可以将手机上的“来电”“短信”等消息推送到我们的PC上。

以Android系统手机为例，使用的软件名为Remote Notifier（图11，扫描该二维码可直接下载），它可与MacOS完美配合，而Windows系统需下载PC端软件（下载地



扫描二维码下载，可用软件QR Droid

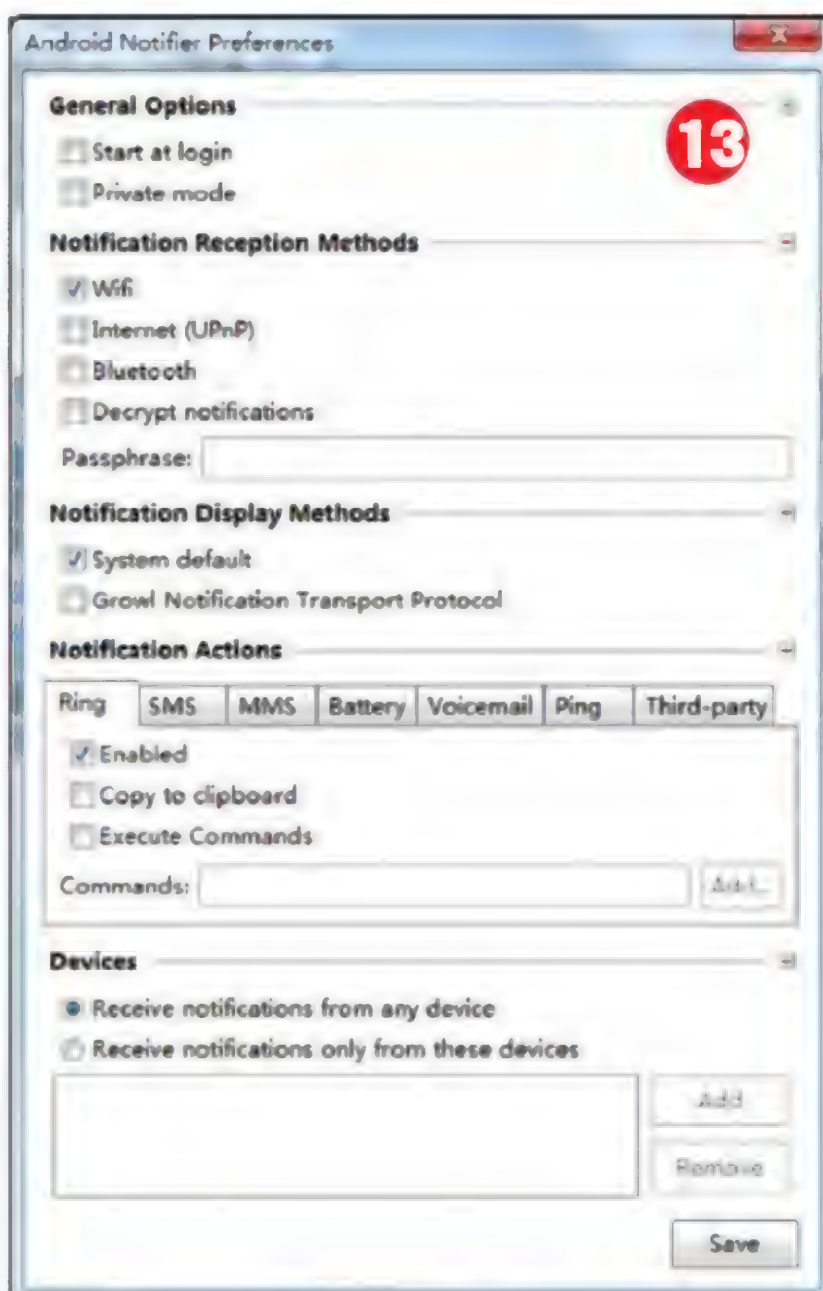
址：http://code.google.com/p/android-notifier/）。安装PC端软件并执行后，可在任务栏上发现它的图标（图12），右键点击并选择“Preference”，进入偏好设定窗口（图13），其中“Start at login”表示登录系统后自动启动PC端软件，我们应勾选它。下方的“Notification Reception Methods”中，可选择接收通知的方式，包括我们常用的WiFi和不太常用的Bluetooth。如果寝室使用无线路由器组网，笔者推荐仅使用WiFi模式，这样能节约手机电池电量，发送通知也几乎不会因距离过远而失败。如果为了保险起见，我们可以同时开启WiFi和Bluetooth两种方式。



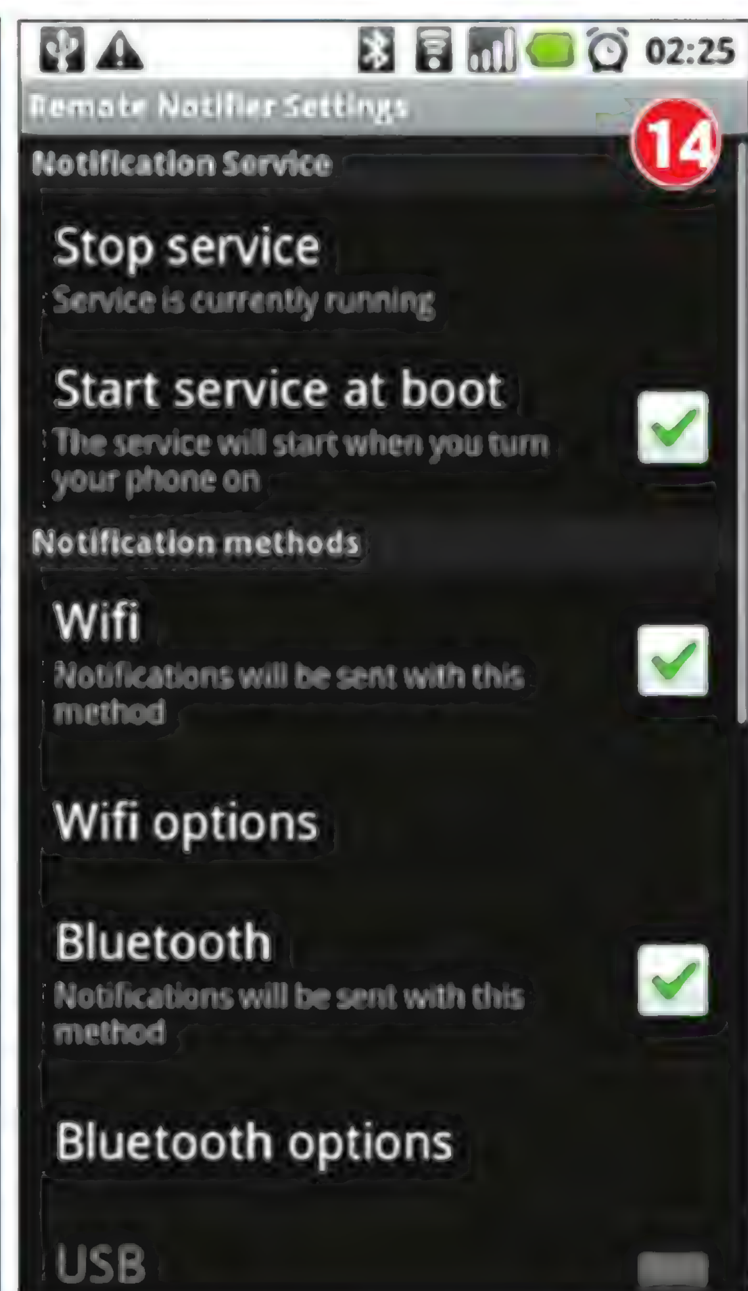
该软件的任务栏图标

在通知显示方式的“Notification Display Methods”中，一般选择默认的“System default”，另一种方式为MacOS系统所用，Windows用户不必勾选。经过了基本设置并在手机上开启了Remote Notifier后（图14），我们可以在手机端选择“Send test notification”，发送一条测试信息，PC端收到后会弹出气泡提示（图15）。比较有趣的是，如果局域网中其他人也装有PC端软件，你所发送的测试信息也会被他收到。换句话说，如果不经过进一步的设定，你以后的私密来电、短信息等都会被他所接收到。

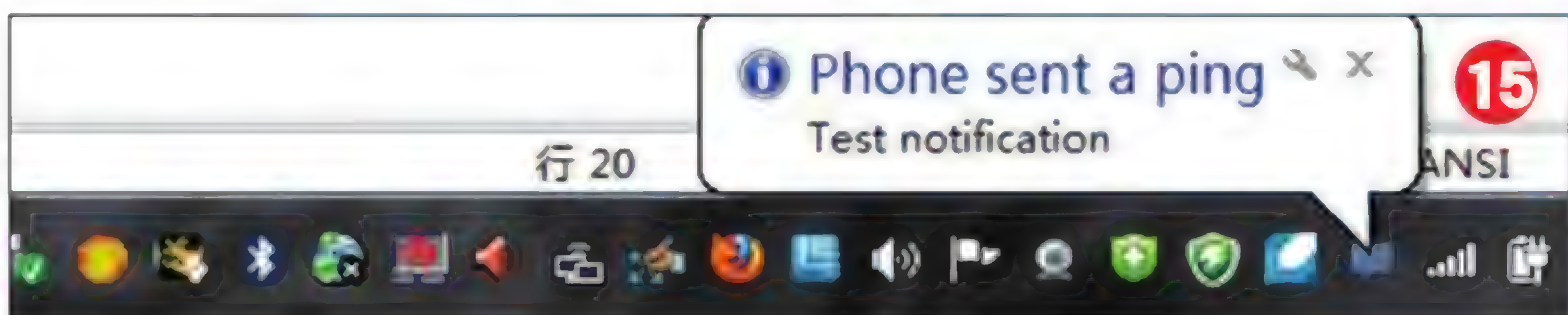
为了避免尴尬的情况，我们要对接收端和发送端进行“配对”，设定手机发送的通知只能被某个特定的PC收到。方法是在PC端软件中进入“Preference”，在其中选择“Devices”下的“Receive notifications only from these devices”（图16），然后选择右侧的“Add”，软件就会弹出一个消息窗口（图17）。保持该窗口状态不变，再操作手机端，选择“Send test notification”，发送一条测试信



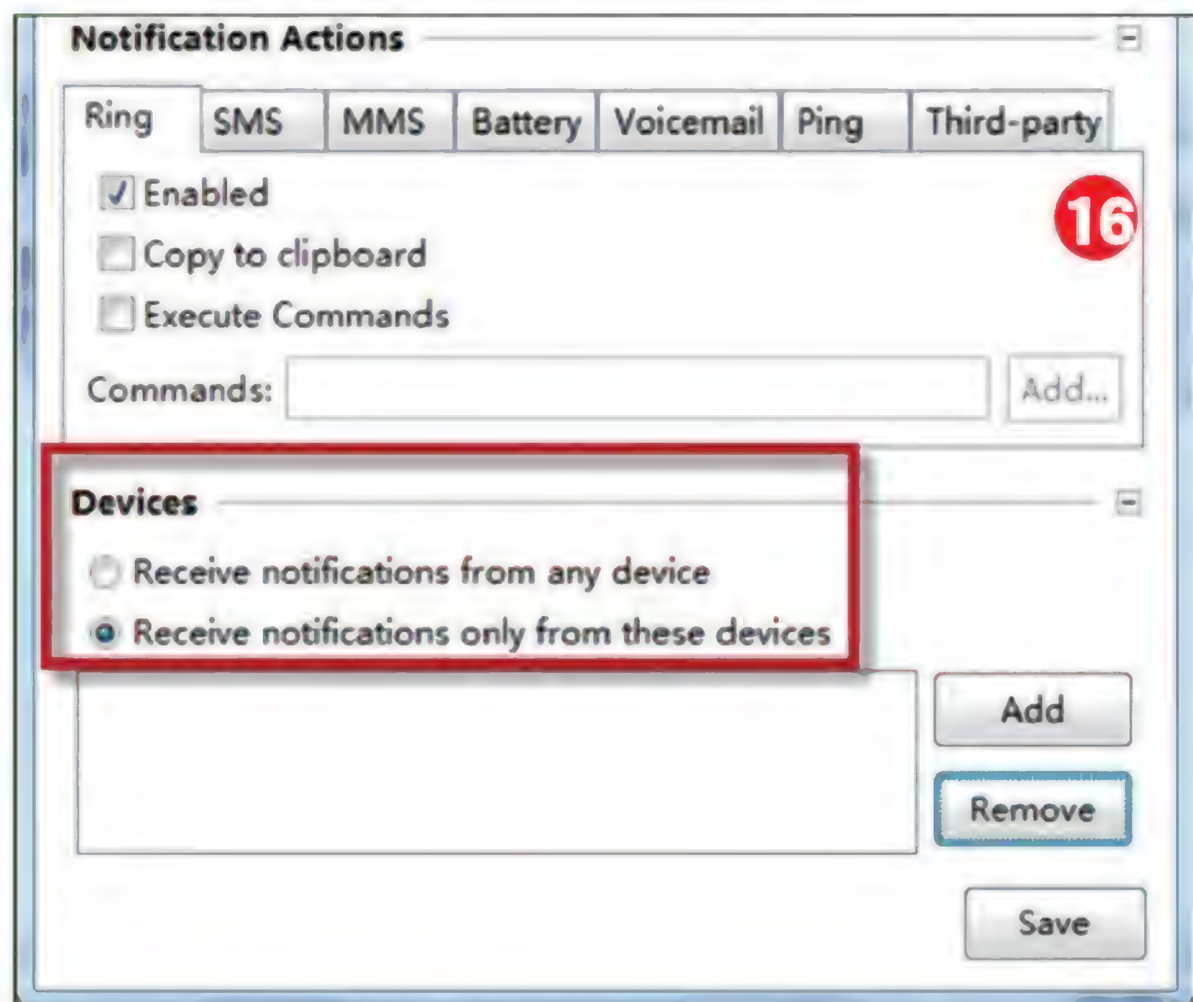
比较复杂的设置界面



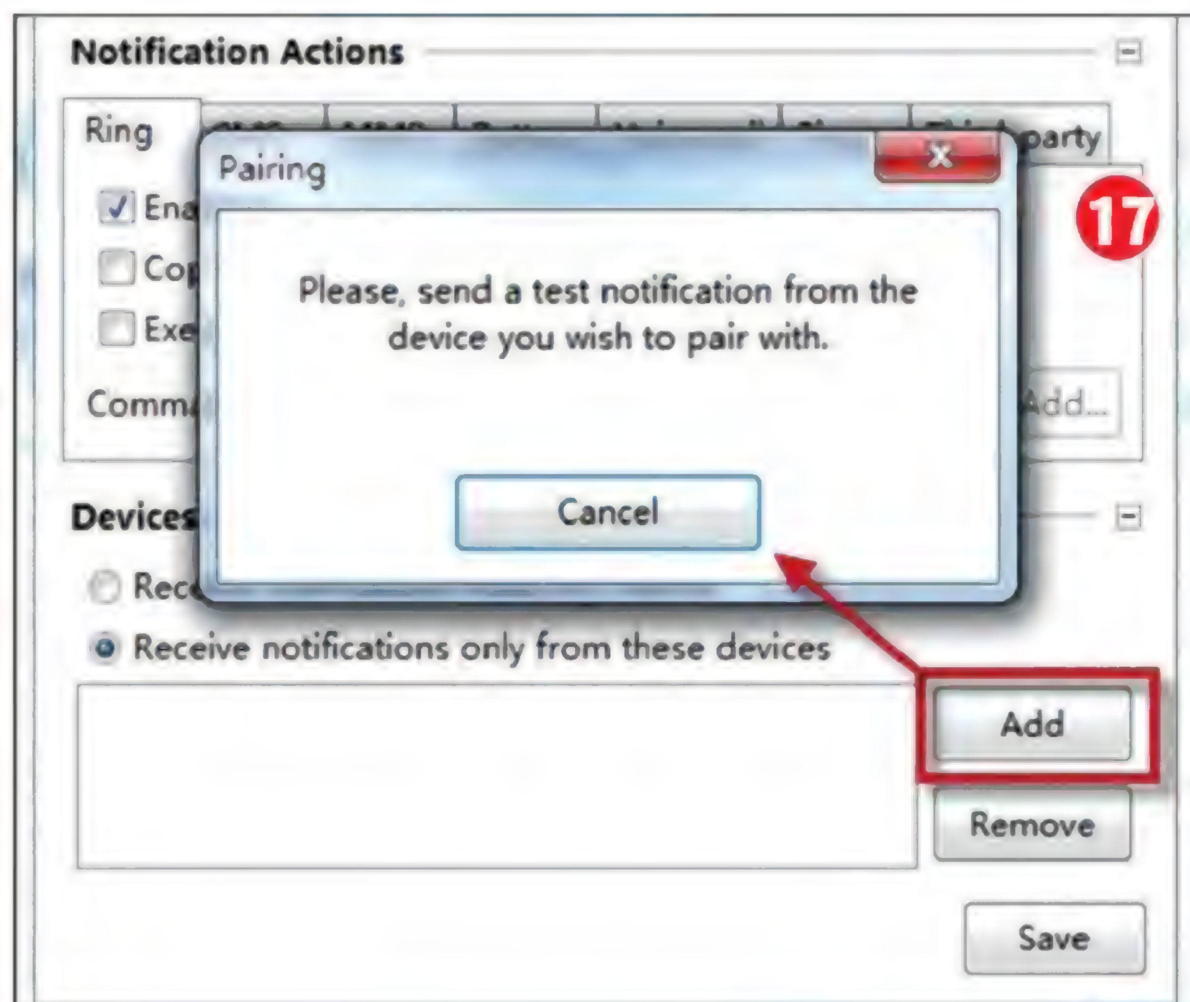
确保手机开启了Remote Notifier的服务



PC端收到了测试信息



选择“Receive notifications only from these devices”

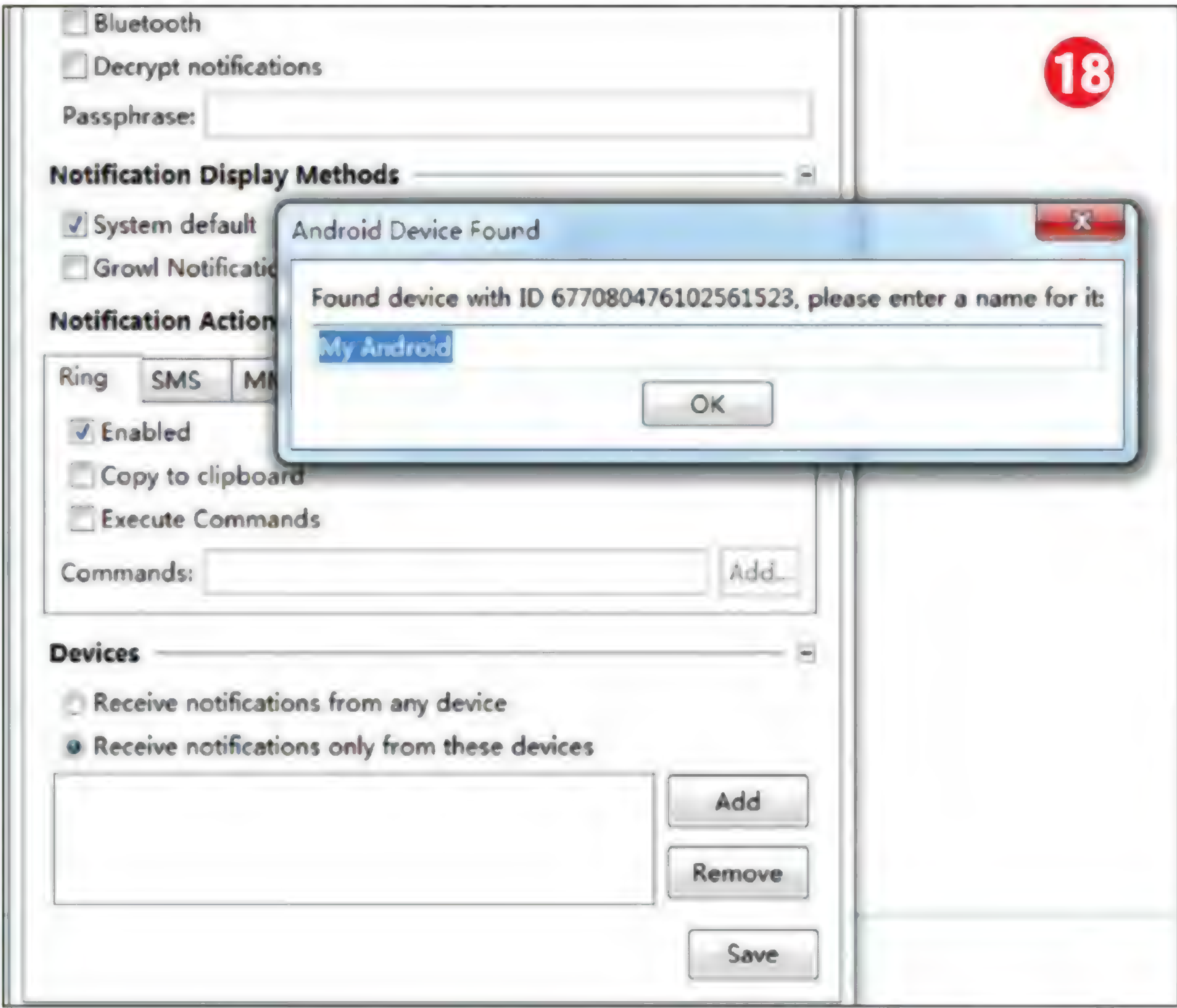


保持该窗口状态不变

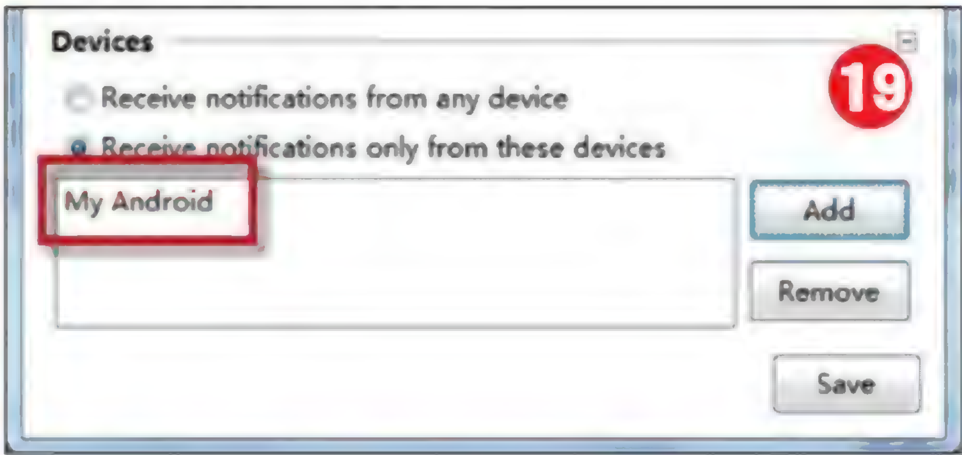
息，PC端就会做出响应，弹出收到消息后的设置窗口（**图18**）。该窗口中即可设置用来配对的手机名，笔者设为“My Android”，确认之后可见该手机出现在了接收列表中（**图19**）。同理，如果有多部手机，可按此方法依次添加。

经过上面的设置，手机已可与指定的PC进行通信了，不过软件默认接收的通知很多，包括了“电话”“短信”“语音信箱”“电池电量”“第三方应用程序通知”等，如果想指定只发送或接收某几种类型的通知，可以在手机端和PC端分别设置。设置的方法非常简单，勾选不同类型的通知即可。需要说明的是，在手机端的设置只作用于当前手机，PC端的设置则相当于“全局设置”，影响与之通信的所有设备，假如手机端选择发送“电话”和“短信”等通知，但PC端设置为只接收“短信”通知，那么手机端发送的短信之外的其他通知信息便不会被PC收到。

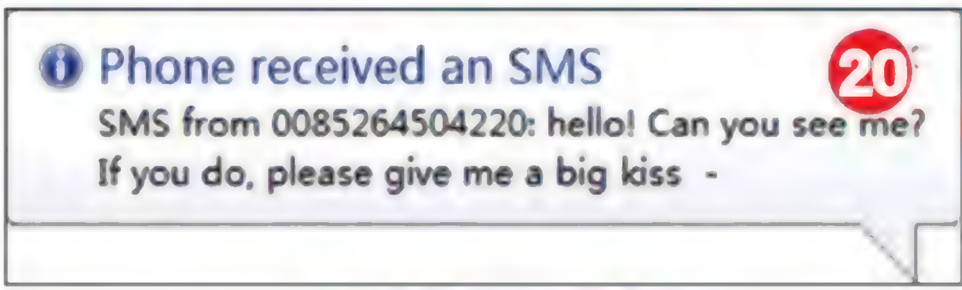
使用一段时间便会发现，该软件既可显示手机收到的短信内容（**图20**），也可以显示手机剩余电量（**图21**），它们都非常实用。如果继续深入发掘，你一定还会发现更有趣的复杂功能。比如笔者的手机通过Internet（UPnP）功能连接PC，在发送Ping命令后便可远程关闭计算机，是不是很酷呢？具体设置方法是：在“Notification Reception Methods”中勾选“Internet（UPnP）”，并在“Notification Action”中选择“Ping”标签页，勾选其中的“Execute Commands”，然后选择“Add...”，添加一个用来关机的批处理文件即大功告成。



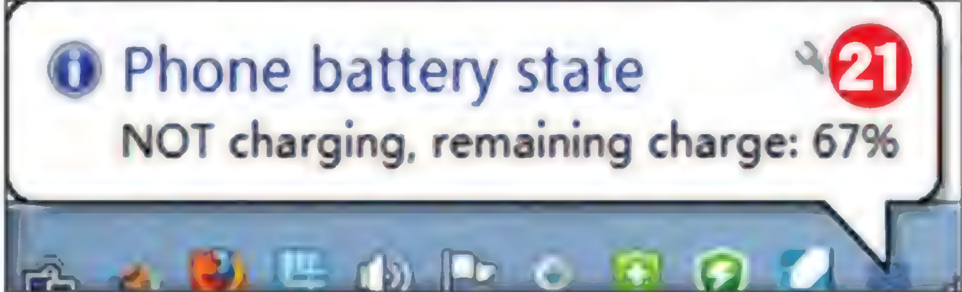
为配对的Android手机命名



手机出现在列表中，可以点击右侧的“Remove”移除



短信内容可以正常显示



开机时会显示手机剩余电量

随时做笔记，功课常温习

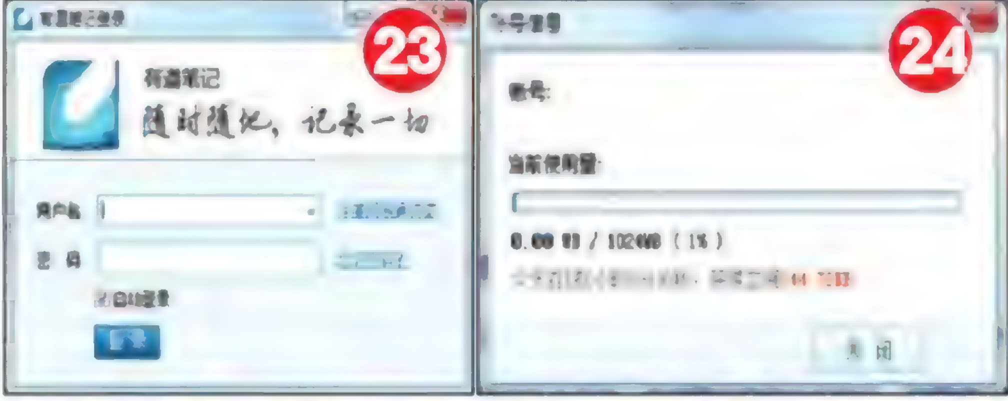
上学时老师常说“好记性不如烂笔头”，也就是说遇到新知识要学会整理与记录，还要经常翻看，不能单凭短时的记忆。现在我们大多已养成了从互联网获取知识的习惯，那么如何有效地把网络上的知识记录下来呢？人们一般常用的是知识管理类软件，例如之前本刊介绍过的“Onenote”“Evernote”“Wiz”等。对于学生朋友们来说，假如只做一般的记录和查阅，从尽可能节省系统资源耗费的角度考虑，我们可选择网易最近推出的“有道笔记”。

有道笔记比较轻巧，它的安装包仅为1.64MB（下载地址：http://note.youdao.com/index.html），运行时占用内存约为15MB。软件界面非常干净（**图22**），暂无任何广告。首次执行时需要登录网易通行证（**图23**），以保证用户数据能同步到互联网服务器。目前每个账户默认有1GB的网络存储空间，如每天保持一定的在线时间，空间容量也会随之增长（**图24**）。

为了更好地组织文档，这款软件引入的概念是“笔记本”，它的作用相当于一个文件夹，用户的各类文档都可放入其中。笔记本又分两种，分别是“本地笔记本”和“同步笔记本”。顾名思义，



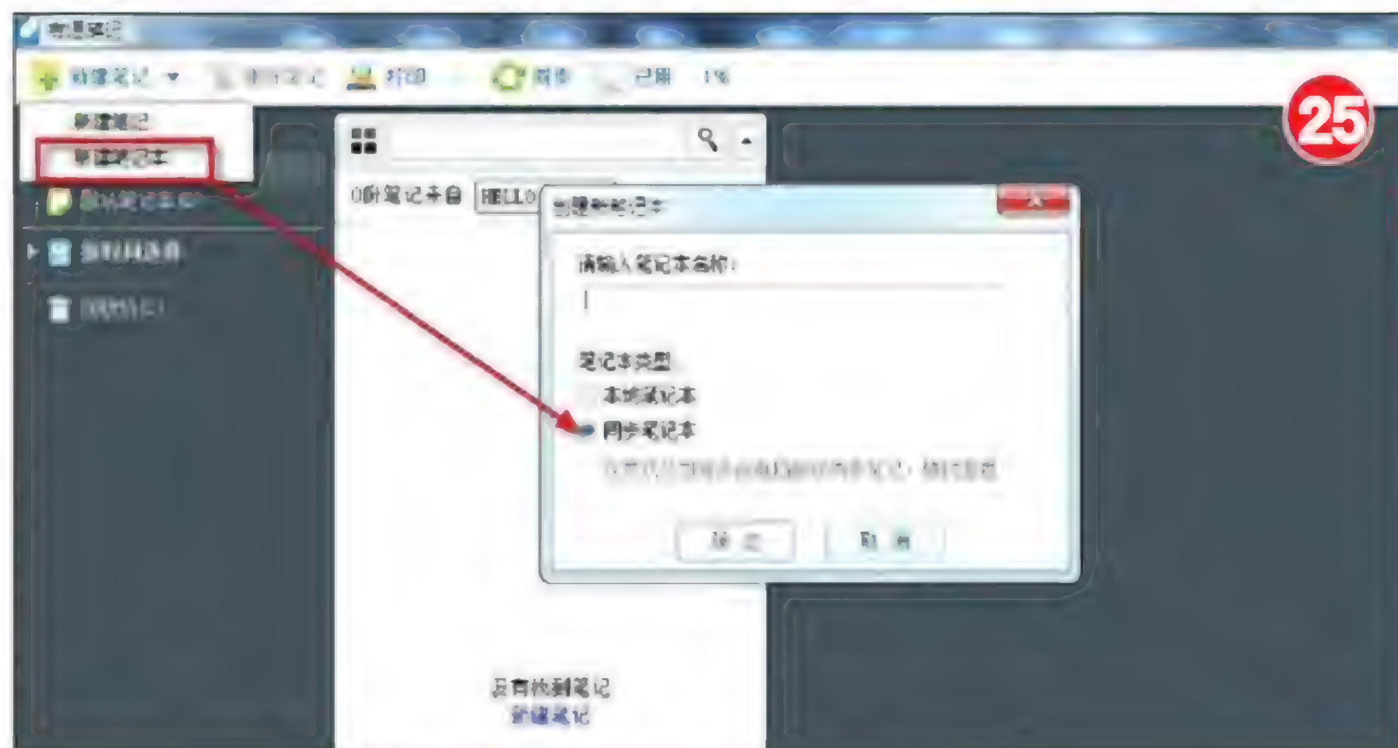
软件界面分3栏，各部分功能一目了然



使用网易通行证登陆，而不是电子邮箱

默认1GB空间，“挂机”则每天增长

“本地笔记本”是其中所有的文档都存储在本地，它的好处是容量不受网络存储空间限制，坏处是一旦本地数据遭到破坏，笔记本中的文档也会随之丢失。新建笔记本时，笔者推荐使用“同步笔记本”。我们首先点击软件左上角“新建笔记”右侧的下拉箭头，选择“新建笔记本”（图25）。建立完成后，就可以在“笔记本”中再建立“笔记”，并在其中写入要记录的文字，或添加要保存的文档。在默认的窗口布局下，该软件的界面分为3列，最右侧一列即为笔记的编辑区，我们可将不同类型的文档直接拖拽进去（图26），软件会在后台自动完成和服务器的同步。软件支持各种常见的文档类型，如TXT、DOC、PDF、PPT等，单文件容量限制为25MB，且不支持如RAR、ZIP、EXE、DAT之类的压缩包或可执行文件。如果你一定要将其他类型文件存入笔记本，在笔者测试的1.0版本，目前可以通过修改文件扩展名的方式，来绕过软件的文件名过滤机制。

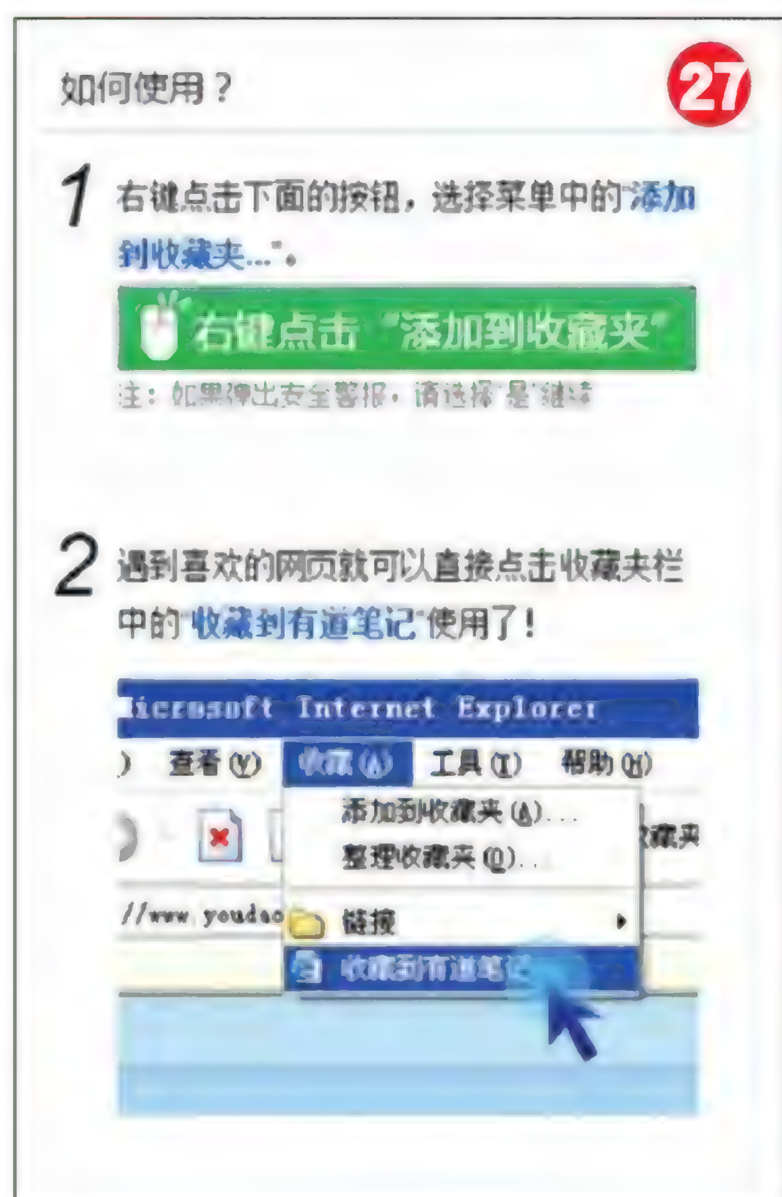


新建一个“同步笔记本”



文档直接拖拽进入后以图标显示，双击可打开

在网页内容的抓取上，“有道笔记”的方法并不算特别方便，和其他软件不同的是，它没有在鼠标右键中加入“抓取”按钮，而是采用了一种称为“网页剪报”的功能，用户需先访问网页（http://note.youdao.com/jb.html），将一个Javascript按钮加入到浏览器的收藏夹和书签中。这个按钮可调用“网页剪报”功能，实现抓取全部或部分网页。如抓取的是整个网页，操作时应当在浏览器完全打开网页后，点击收藏夹或书签栏上的“收藏到有道笔记”，将它导入到笔记中。如抓取的是部分内容，可先用鼠标选中它们，再同样点击“收藏到有道笔记”完成导入。测试过程中，笔者分别使用了Chrome、Firefox和IE这3种主流的浏览器，“有道笔记”均能良好兼容，而且比较有趣的是，网站上的指导图片也随浏览器的不同而变化（图27、图28、图29），为新手减少了使用时的困惑。



IE浏览器指导图片



Chrome浏览器指导图片



Firefox浏览器指导图片

“有道笔记”手机版

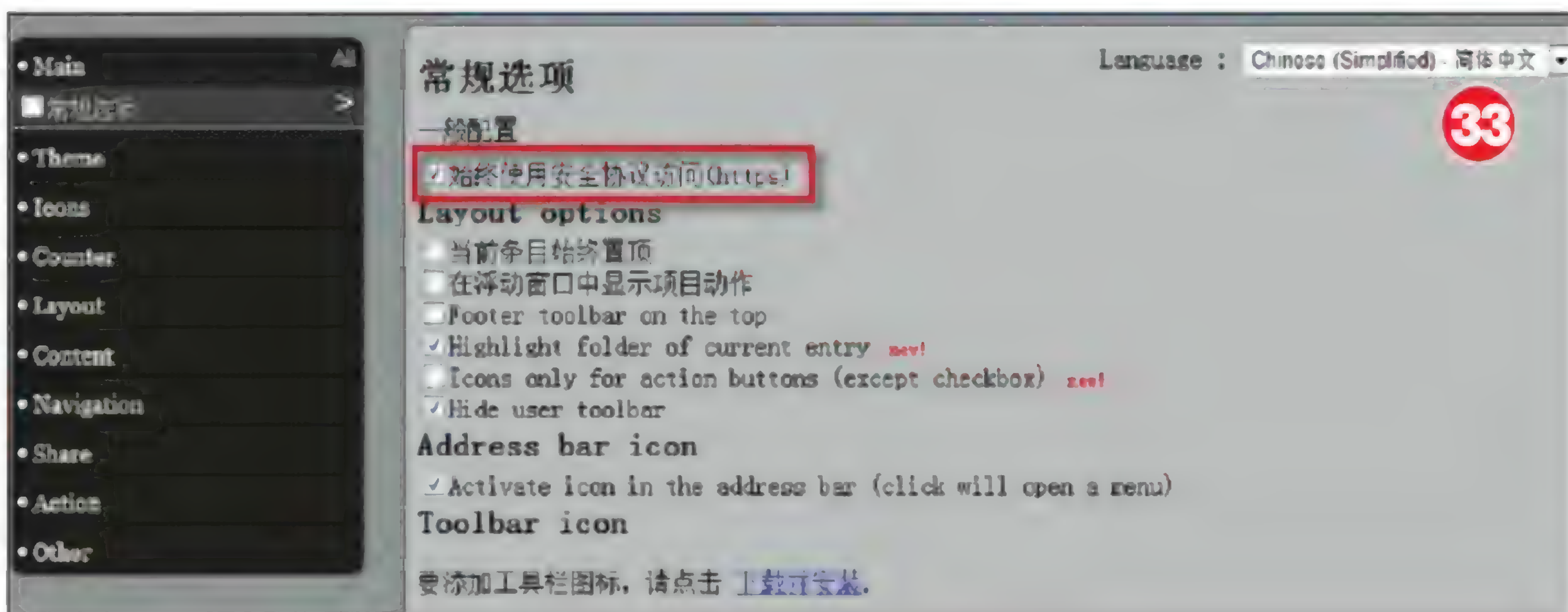
与PC版相比，“有道笔记”的iOS版功能更丰富，而且能与桌面版共享网络存储空间，即同一账号在不同平台上都能看到相同的数据。该软件的iOS版可在iTunes下载（下载地址：http://goo.gl/0pZ72），它具有记录文字和整理相册等功能（图30），其中“白板纠偏”功能最为实用，它能自动将拍照角度不正的照片调正，适合记录课堂黑板、公告栏中的内容（图31）。但比较可惜的是，截稿时该软件目前只提供iOS版本，Android版并未在其官网提及。考虑到国内Android系统用户众多的现状，笔者建议网易及时发布对应版本。



iOS版界面　白板纠偏功能

有了记录知识的工具后，我们又通过什么渠道方便地获取知识呢？总结下来，目前能比较完整、全面、高质量地获得文章的方式，依然是通过RSS订阅知名的站点或博客，比较趁手的工具包括国外的Google Reader（网址：http://www.google.com/reader），以及国内的“抓虾”（网址：http://www.zhuaxia.com/）“鲜果”（网址：http://xianguo.com）等。这些在线服务的好处是能聚合各站点的精品文章，并有一定的知识管理、分享功能，笔者多年以来一直使用Chrome配合Google Reader（图32），当遇到喜欢的文章时，除了选择“加星”保存外，还可用知识管理类软件将它保存下来，防止网站因某些原因删除原文，并方便自己快速查阅。


Google Reader是目前非常出色的RSS在线阅读工具



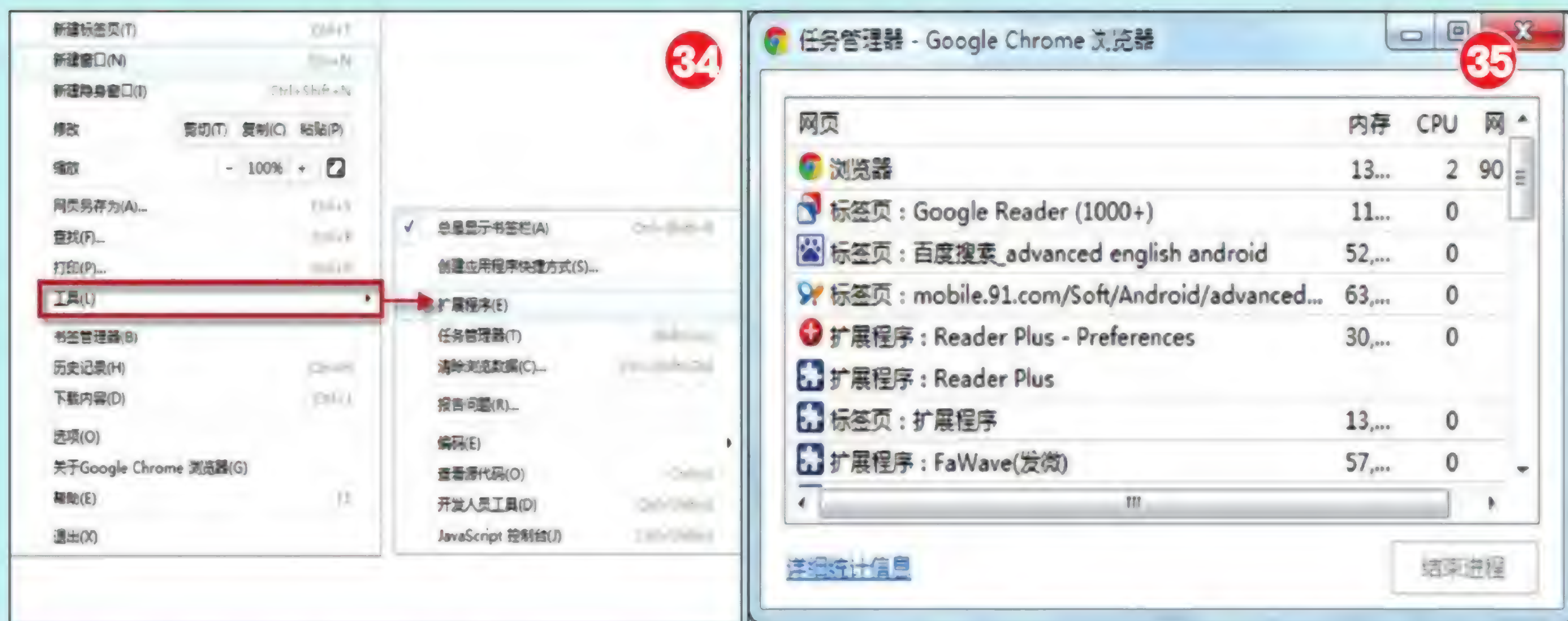
务必开启“始终使用安全协议访问（https）”

当使用Chrome浏览Google Reader时，笔者推荐安装的扩展是“Reader Plus”“PostRank Extension”“Super Google Reader”和“原文评论支持Google Reader”。其中比较重要的设置是开启“Reader Plus”中的“始终使用安全协议访问（https）”（图33），以避免在国内复杂网络环境下某些国外站点无法访问的问题。另外的几个插件分别可实现“文章热度查看”“全文输出”“查看评论”等功能，一般无需进行详细设置，直接安装使用即可。

搭建好接收知识的平台后，我们可以马上对喜欢的站点进行文章订阅。假如你平时经常访问“网易”“新浪”“搜狐”等大型的门户网站，应该在Google Reader中建立一个文件夹，把这些站点加入其中。此外，你还可以点击该文件夹右侧的下拉箭头，在弹出菜单中找到“More like This”，获取更多类似的站点。除了上面的方法外，找到有同样阅读喜好的Google Reader好友，通过他的分享找到更多出色站点也是一种好选择。而且加上目前微博正在流行，微博上好友、名人的转发，也是获取知名站点的好途径。记得有人说过，现在年轻人在学习时不是缺少获取知识的途径，而是由于途径过多，造成难于筛选和甄别。笔者相信各位读者定能通过养成良好的阅读、记录习惯，更好地从互联网上找到知识，并把它们用在校园的学习生活中。

什么是Chrome的“扩展”，如何设置？

Chrome的“扩展”相当于我们一般理解上的“插件”，与之同类的包括Firefox和Opera的插件等。这些插件由官方或第三方开发者提供，它们会随着浏览器的启动而执行，从功能上加强浏览器。对于用户来说，选择自己喜欢的扩展，可以自定义出与众不同的浏览器，不仅能实现浏览器本身不具有的功能，还能把浏览器真正自定义为一个可以良好配合自己工作的“平台”，将许多过去只能在操作系统下通过软件完成的任务转移到浏览器中执行。在Chrome浏览器中选择“工具→扩展程序”（图34），在随后弹出的窗口中就会看见已安装的扩展，从该页面的右下方，你还可以点击“获得更多扩展程序”链接，进入应用商店选择更丰富的扩展应用。另外需要提醒的是，每安装一个扩展应用，都会在一定程度上消耗系统资源，特别是对内存的依赖较高。用户应当根据自己计算机的硬件配置，安装适当数量的扩展。对于每一个扩展占用的系统资源，可在浏览器的“工具→任务管理器”中查看（图35）。



选择“扳手”按钮，再选择“工具→扩展程序”

有的插件甚至会占用100MB以上内存，低配置计算机应谨慎安装

勤学苦练，速成考证高手

在学校，特别是在大学，同学们一般不会满足于仅仅完成学校指定的课程，笔者曾经就读的大学甚至还要求学生必须通过大学英语4级考试，否则获得学位证比较困难。于是在那几年中，笔者一次次地目睹了亲爱的朋友们奔赴考场，又一次次地目睹了大家被分数线击败。也同样是在这一年又一年的纠结与痛苦中，我和我的朋友们耗尽了大学的青春，不少人至今还留有未通过考试的遗憾。在大学里，并非只有英语等级证书是不少大学朋友的心病，在低生活压力与“铁饭碗”的诱惑下，也有一大批人放弃了自己的专业和爱好，选择了成为人民公仆“公务员”，背负上了“拿纳税人的钱，为纳税人做脏活累活”的担子。但即便是这做好事儿、做实事儿的人民公仆，也不是想当就能当的，所有想成为公仆的人，必须经过“公务员考试”的验证，证明自己是一个条件成熟的好同志。于是和英语等级考试类似但更残酷的场景出现了，许许多多的同学们冲了上去，但只有少部分人高兴地冲了过去……如果你正在读大学，一定还知道除了这两种考试外，还有必须通过的“计算机等级考试”，早晚需要通过的“驾驶员考试”。假如你正在一筹莫展之中，下面的方法或许能在一定程度上帮到你。

1.学自己的英语，让别人去报班吧

据一些过来人讲，学习英语是一件先苦后甜的事。从开始纠结单词的记忆，逐渐过渡到对语法句意的理解，再到欣赏另一种语言下的文化精髓，每一次过渡都要经过反复的锻炼。就像肌肉经过锻炼会觉得酸痛一样，每次对另一种语言的加深理解，都或多或少地伴随着痛苦。假如最终成功，它给你带来的快乐是难以用言语描绘的，但假如急功近利，收到的效果定会事与愿违。在大学里，许多朋友是带着厌恶感来学习英语的，甚至一些人花着高昂的学费去参加各类言过其实的培训班，付出时间金钱甚多，而所学甚少。这样出现的一种情况是，就算能通过绷紧神经机械地训练通过了英语4、6级考试，当毕业后工作放松下来时，少则数月，多则1、2年，英语这东西，在他脑中已几乎消失殆尽了。

我们现在拥有了计算机、智能手机和万能的互联网，实在没有必要为了简单的英语4、6级考试而苦恼。目前比较得到认可的英语学习方式，是通过互联网多接触包含英文的内容，这些内容可以是一首英文歌曲，也可以是英剧美剧，甚至可以是一些趣味教学视频……所有这一切，

你都可以通过“电驴”“BT”等方式从互联网上获得（图36）。除此之外，对于智能手机、平板电脑用户，还可以下载各种互动电子书，例如《新概念英语》在iOS上就有数个版本的有声读物（图37）。作为一套优秀的入门级教材，它可以帮助你很轻松地达到大学英语6级的水平，而你所需要做的就是等待“限时免费”时买下它，并真正喜欢上它，常常看看它而已。



VeryCD上可以搜索到不少资料，直接下载回来吧！



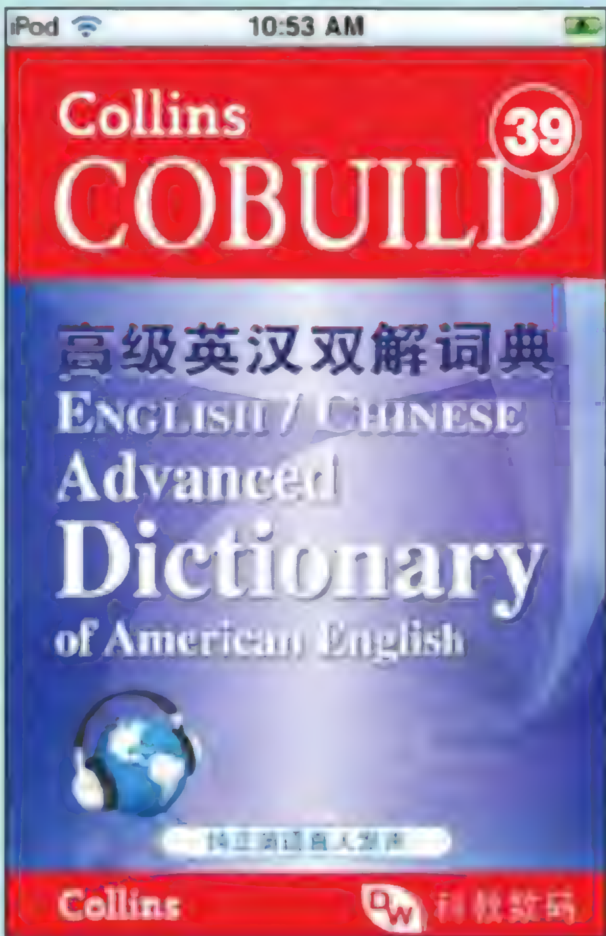
有声读物包括英美双音，并有“同步原文”等朗读模式

英语词典的选择

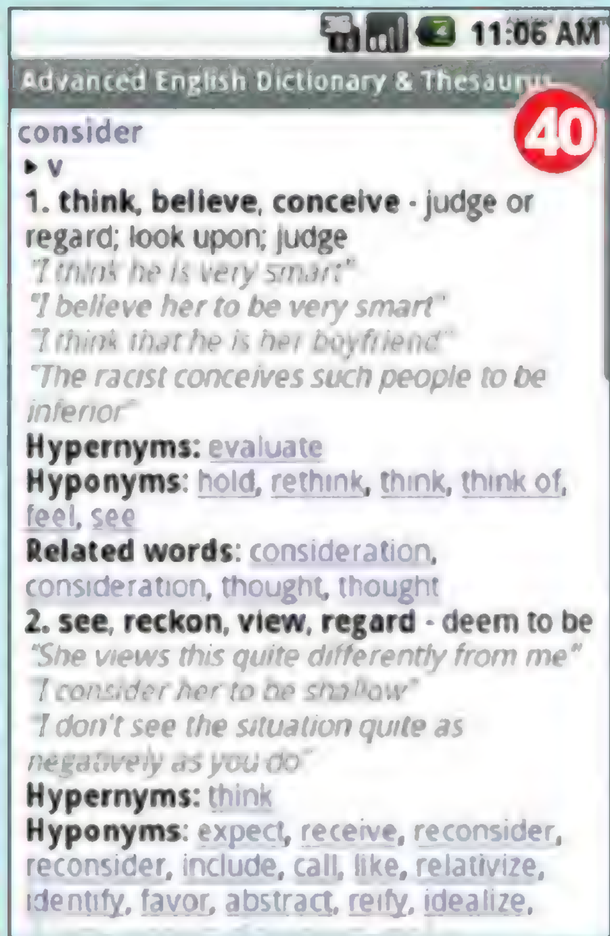
Windows系统上出色的词典包括“有道词典”“灵格斯”“金山词霸”“沪江小D英语词典”等，其中有道词典还有“美剧视频例句”功能，可以帮你学到当前流行的英语词句、文化（图38）。而在智能手机方面，iOS系统上笔者推荐“Collins COBUILD高级英汉双解词典”（图39），它除了一般的功能外，还有“每日一句”“小测验”等功能；Android系统上，笔者推荐“Advanced English Thesaurus”这款纯英文的翻译词典（图40），它的好处是有同义词、反义词及地道的英文原句解释，用它再配上其他英汉翻译软件，你的英语水平必会飞快进步。



“有道词典”上可以搜索到《生活大爆炸》等美剧片段



iOS上支持真人发声的词典，可离线使用



用英文解释英文，能帮你更好地理解英文

2.公务员和计算机考试，其实原理类似

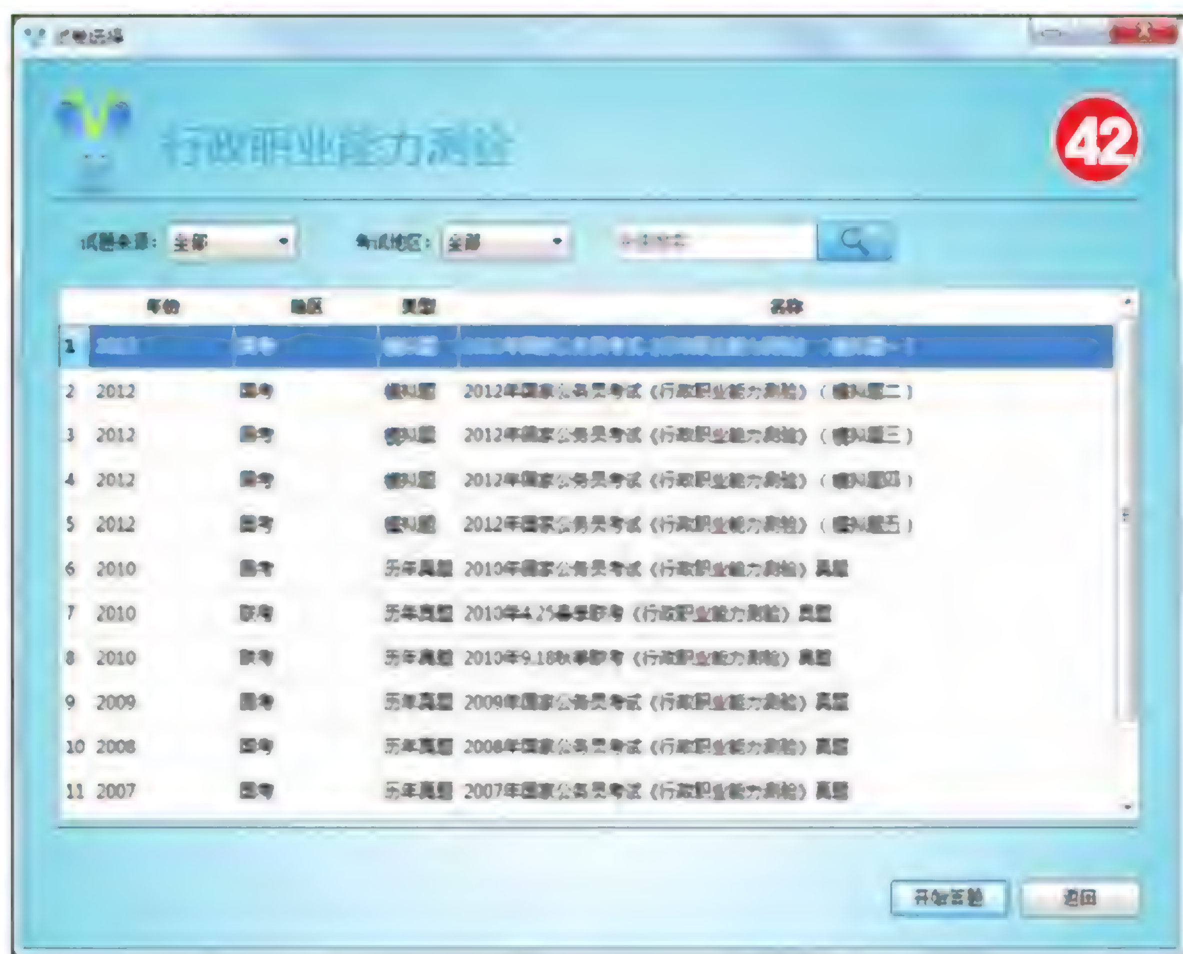
无论是公务员还是计算机考试，各大高校周围都会聚集着各种形式多样、稀奇古怪的培训班，他们一般会兜售资料，甚至号称“不通过不收钱”“通过满意后再付钱”，但实际效果恐怕就没说的那么好听了……

我们先看公务员考试，从流程上看，它分为简单的两步：笔试和面试。由于笔试的特点，各培训班所教内容几乎雷同，包括“历年真题”和“模拟预测”，PC上的软件完全可以替代这些培训班。例如一款免费的学习软件“华图微学公务员考试软件”（图41，下载地址：http://dl-sh-ocn-1.pchome.net/0k/r9/vtest.v1.2.0.rar），它就



软件包括3大功能，界面也比较漂亮

涵盖了历年的考试题目（**图42**），考生们完全没有必要去额外购买商贩们印刷的“题库”，软件能提供给用户的，远远要比印刷纸张更丰富。而在面试方面，培训班能给出的帮助也极其有限，除了简单地分享经验外，能否通过面试，往往还得依靠考生的素质和运气。“微学公务员面试”（**图43**，下载地址：http://dl-sh-ocn-2.pchome.net/0k/r1/vinterview.v1.1.0.rar）在某种角度上来说可以部分替代培训班的功能，它包括一些视频例子，还有“录音自测”“作答评估”“范例对比”等功能，可以作为一个辅助的工具。

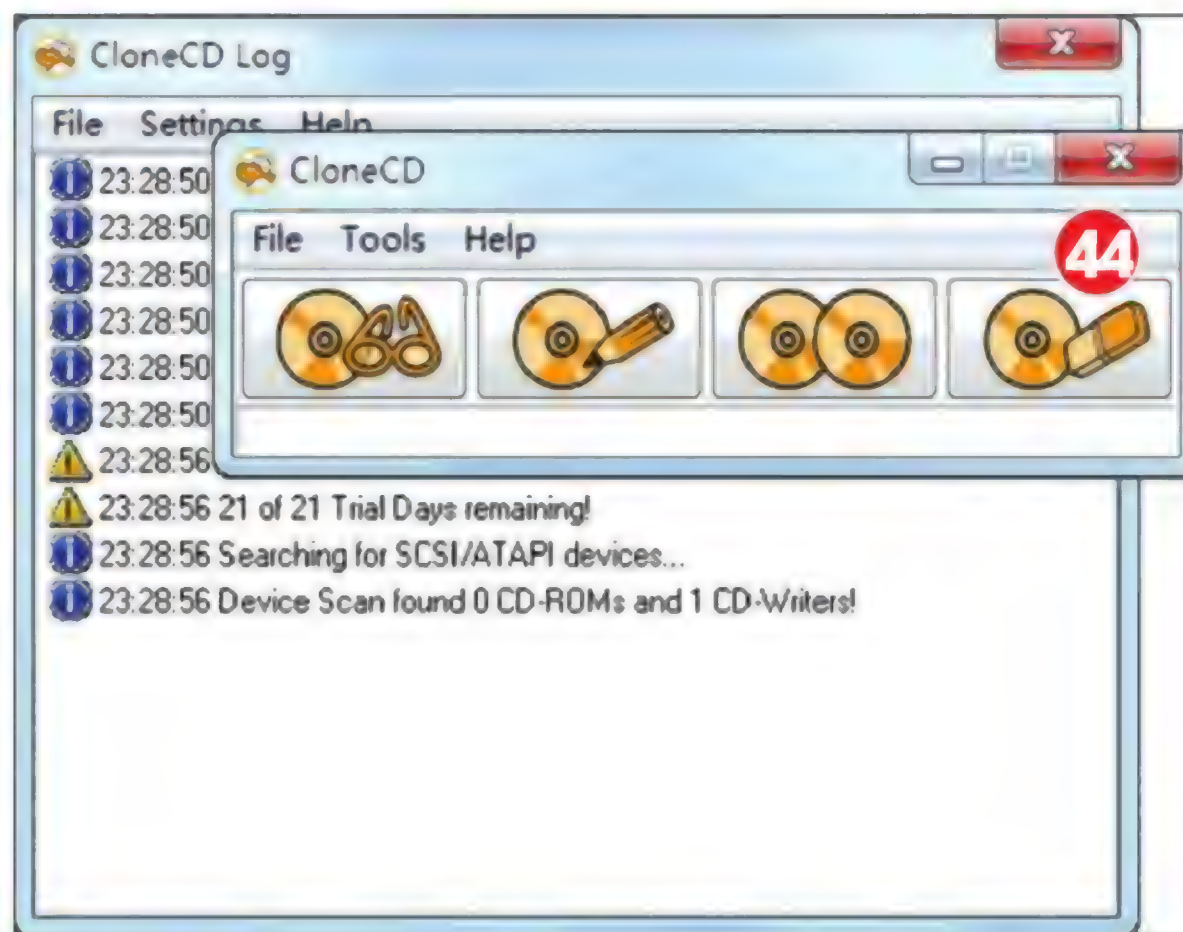


齐全的题库，截稿时均可免费使用

我们再来看计算机等级考试，它与公务员考试相比之下就简单得多了，有计算机基础的同学甚至不需花费精力学习。因这个考试而苦恼的人，往往是对“电子世界”不太感兴趣的女同学，她们的解决办法仍然是参加培训班。因为培训班通常会得到考试真题，他们再将这些真题制作成软件光盘，分发给参加培训的同学。从本质上看，多数报班培训的人只是为了最后得到考试题光盘，而这些光盘经过软件加密，只能在一台计算机上使用，一定程度上迫使同学不得不报名。其实如果使用CloneCD（下载地址：http://www.skycn.com/soft/1656.html），绝大多数类似的加密都会变得无效，你可以租用其他人的考试题光盘，经过CloneCD的复制（**图44**），分享给其他需要的同学，尽量减少不必要的生活开支。该软件的使用非常简单，点击“Read to Image file”后，可将光驱内的光盘拷贝成镜像格式，软件读取光盘的时间较长，应耐心等待完成。



带有视频范例和点评的“面试版”



一般的加密盘用CloneCD复制后，就可以在其他计算机上使用了

考驾照易，成高手难

不同于其他考试，我们考取驾照前必须要经过驾校的培训，这是一笔不得不付出的开支。所以报名驾校后，除了认真学习交通规则，多向教练讨教经验外，我们其实也可以通过软件来提高驾驶的方向感和意识。在iOS系统上，有一款名为“Parking 3D HD”的游戏（**图45**），它为国人开发（下载地址：http://goo.gl/66MPw），专门用来帮助训练人停车时需要注意的方方面面，是移动平台上比较少见的3D模拟驾驶游戏。



软件有助于培养驾车时的意识

生活要方便，网络不堵塞

在学校的寝室生活中，室友之间的关系好比是家庭中的兄弟，总要有一位做决定、办大事的“大哥”，和一位调节气氛、善解人意的“二哥”。如果你不想或根本没法成为“大哥”或“二哥”，那么又会是什么样呢？笔者上学时很喜欢作

为“小弟”，时时得到各位哥哥的照顾。当然作为回报，我的职责是提供“技术支持”，不仅要维护寝室的网络，还要为各位前辈解决各种小问题，久而久之也总结了一些经验，借此与各位读者共享。

1.准确预报天气，关注灾难预警

近一个月来，数个城市都遭到了暴雨的袭击，不少同学低估了大自然的威力，也高估了城市的排水系统，致使出行遇到重重困难，在雨水中举步维艰……假如你很有预见性，出行前就可以看看天气预报，衡量利弊得失后再做选择。因天气状况导致的尴尬情况偶尔也会发生在学校里，比如当某位老学究坚持认为暴雨不应成为阻止同学们从寝室赶到教室的理由时，同学们就应该计算一下到底是暴雨，还是老师对自己的破坏力更大。我们用什么工具预计天气到底有多糟糕呢？下面是几款笔者正在用的查看天气的软件：

（1）Forecastfox

天气预报人人都在看，但总缺乏新意，假如厌倦了QQ上简略至极的天气预报，也不想安装各种收费的“桌面秀”软件，那你就应该试试这款功能全面的天气预报插件Forecastfox，它可以在Chrome/Firefox上运行（图46，下载地址：http://www.getforecastfox.com），该插件能显示出详细的当前天气情况，预测天数也长达6天。软件安装后会自动进入设置页面，页面右上角可将显示语言设置为“中文（简体）”（图47）。

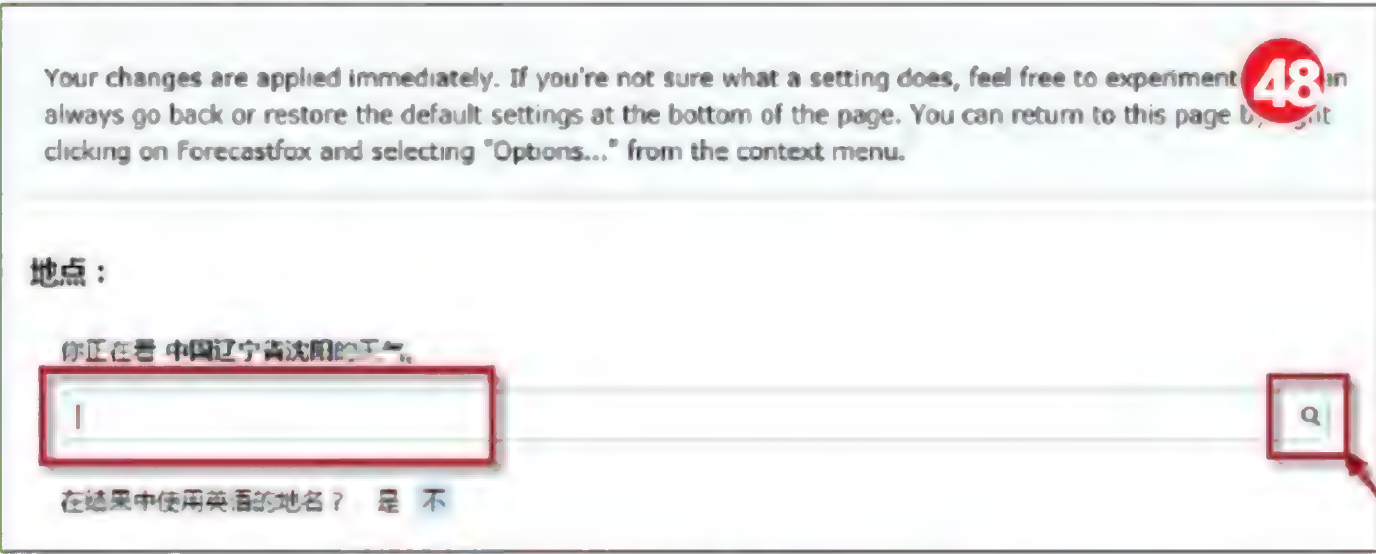
设置页面中默认只有“New York, NY”的天气情况，其他城市需手动添加，方法是在“地点”下方的文本输入框内，录入想查看城市的名称或拼音字母，再点击右侧的“放大镜”按钮（图48），软件就会自动开始搜索。对于国内的许多一二线城市来说，软件会自动搜索并添加进来。如果软件对搜索到的结果不确定，便会弹出用以确认位置的地图（图49），用户点击地图上的图钉图标，就可以帮助软件确认预报的位置。同样在该页面中，比较重要的一个选项是“灾害性天气警报”（图50），我们应该开启它，同时也可把雷达（或卫星）图的大小设置得更大一些，以确保在工具条中预览时能看得更清楚（图51）。该插件比较有趣是“感觉像”功能（图52），它除了可以预报天气外，还能显示出人们在街上真实感觉到的温度，这好比在盛夏中午的篮球场上，温度感觉起来绝不是天气预报中说的那么低……



漂亮的弹出窗口



右上角可选择简体中文



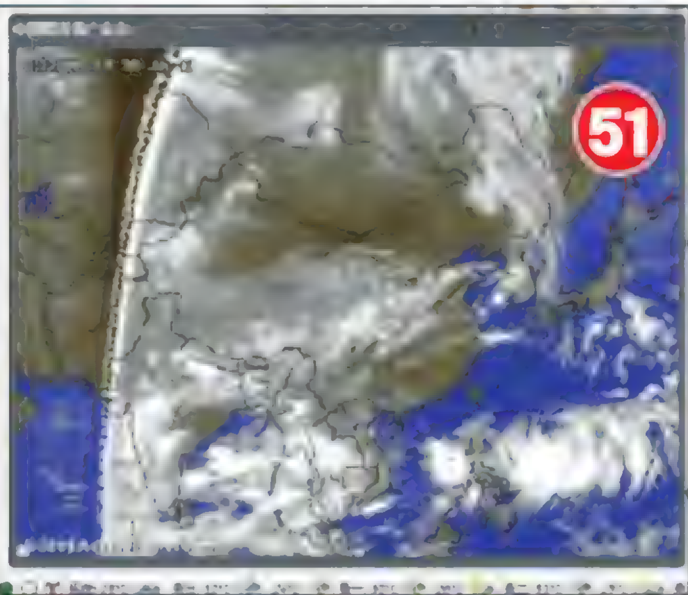
输入中文或英文字母，再进行搜索



软件弹出地图，用户从备选中择一



开启“灾害性天气预报”，拒绝“后知后觉”



实时动态的卫星云图



当室外“感觉像”超过37℃时，就不适宜外出走动了

（2）Earth Alerts

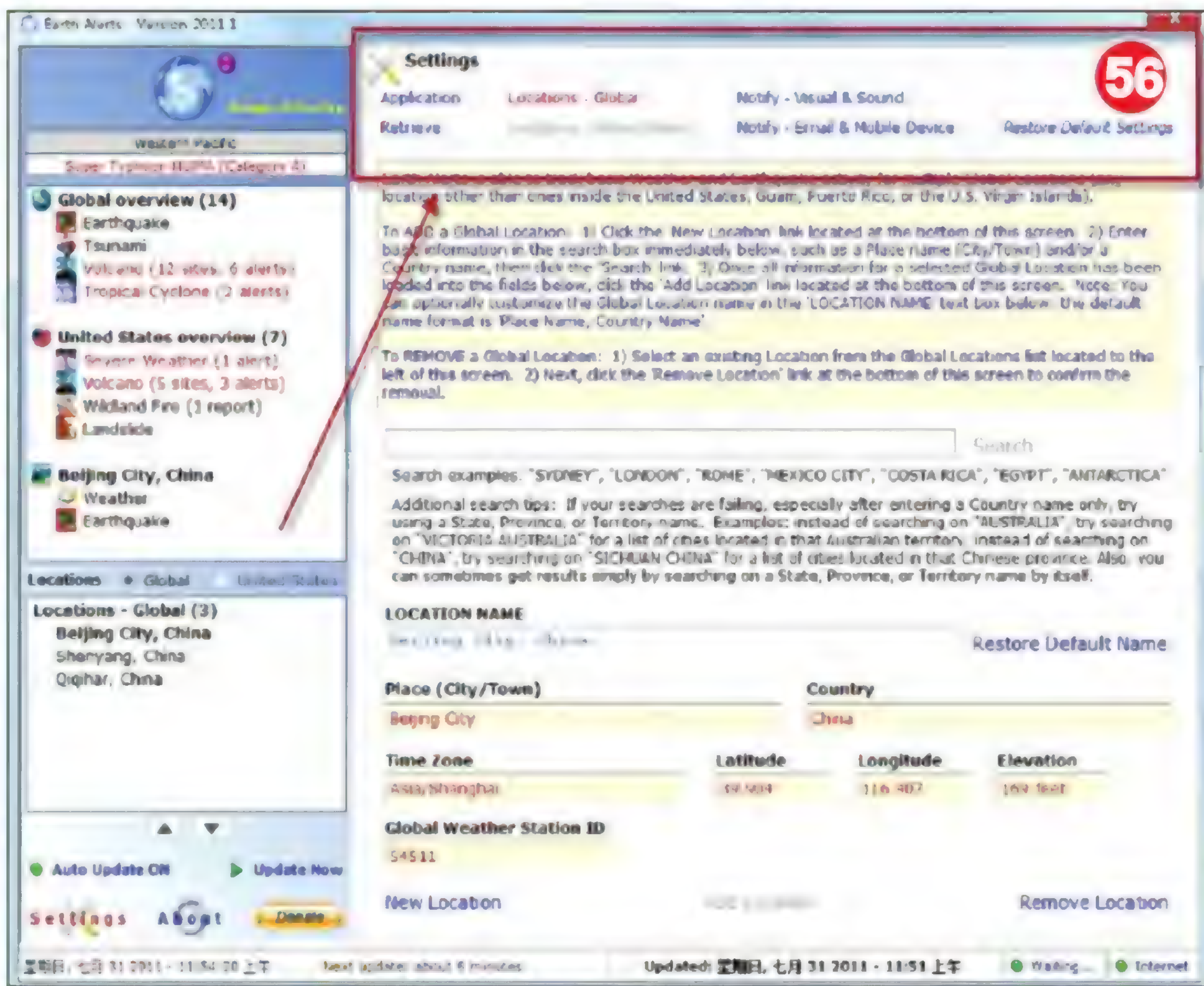
对不习惯使用浏览器插件的人来说，Earth Alerts一定更适合你（图53，http://goo.gl/Xeswo），作为民用软件，它提供的数据可谓非常详细。这款Windows系统下的“天气预报+灾难预警”软件提供的数据，均来自于美国国家气象局和美国地质调查局发布的自然灾害预报，可靠性较高。软件的亮点在于提供了在线实时警报，你可以选择自己感兴趣的地区，检索当地最新的自然气候情况，并可将网上相关的数据下载下来。

软件的设置稍显繁琐，界面上有“Global”和“United States”两个单选按钮（图54），若不进行设置该按钮会一直呈现不可用状态。所以当软件启动后，首先需要找到一个隐蔽在左下角的“Settings”按钮（图55），然后软件右侧会出现设置界面，我们选择上方的“Location - Global”后（图56），再在界面左下角选择“New Location”，这时输入光标会自动定位在本输入栏，我们这里输入“SHANGHAI”，再点击右侧的“Search”（图57），经过几秒的搜索后，软件会弹出地点选择窗口（图58），再次选择之后，软件自动从服务器下载信息，这个过程耗时较长，大约2分钟，期间软件下方有滚动条提示，并且所有文本框都会变为不可编辑状态（图59）。当下载结束后，点击“Add Location”，新添加的城市就会出现在左侧的“Location”标签下了。除了查看天气外，当想查看是否有地震预警时，点击城市名称下的“Earthquake”，软件也会在右侧显示出图标和预报（图60）。

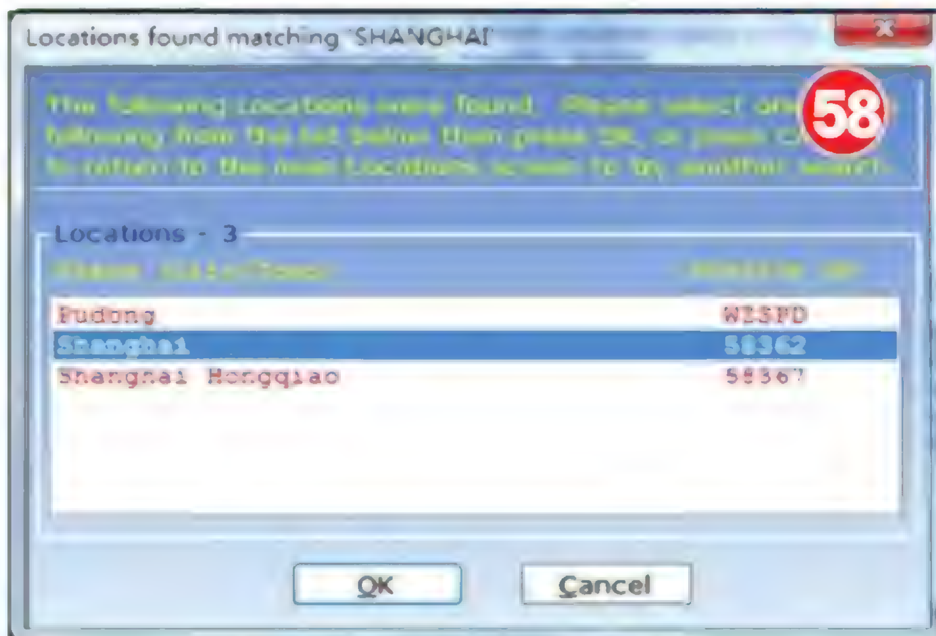

这款软件的数据更新很快，界面也非常专业

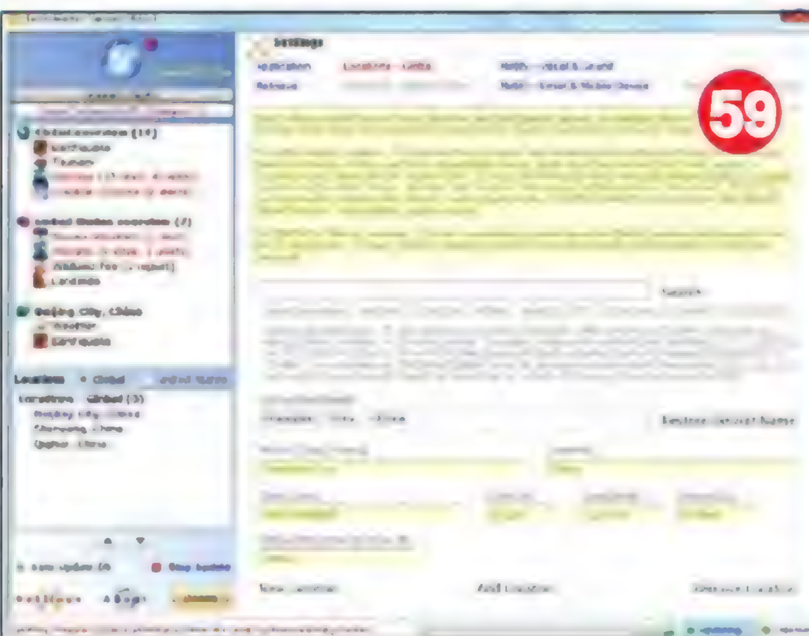

界面上左侧中部有“Global”和“United States”两个单选按钮

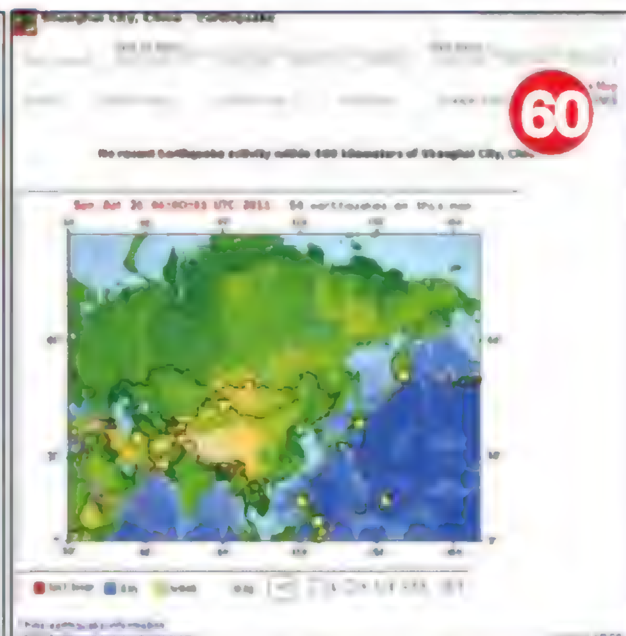
选择下方的“Settings”


选择“Location - Global”


输入想要查看地点的英文单词


从备选中选出需要的


更新数据时所有文本框都不可编辑，软件仿佛假死一般


地震情况可由软件随时查看

大雨不出门，手机来订餐

正值午饭时间，突然天降大雨，你被困自习室，身旁无一雨伞，只有数名和你一样饥肠辘辘的兄弟……这时候有两种解决方法，一种是民主投票，另一种是由大哥钦点，最后选出一人冒雨为大家买饭。可现实情况往往是，不论民主投票还是大哥指派，最终被淋湿的必定是承担“技术支持”的那位小弟……所谓人不可与天争，我们既不想被雨淋，又想解决“肚子咕咕叫”的问题，那么只有打电话订餐了。可另一个问题是，你熟知的订餐电话已被其他同学打爆，这时又该如何是好呢？

“易·外卖”是一款支持Android和iOS平台的订餐软件（图61，下载地址：http://www.etouch.cn），它可以查看你所在地周围提供外卖的餐馆，还内置了肯德基、必胜客的在线订餐（图62），我们只需填写信息，一步步操作即可。



一款专门在手机上订餐的软件



界面友好，体验好于肯德基订餐的官方网页

2.网络提速，带宽共享

最后我们再来谈一谈困扰所有寝室的“网络问题”。由于寝室的特殊性，一般由4～8人共用一个宽带账号，再通过路由器来组网，这样会节约下一大笔开支。可用路由器组网的问题也不少，尤其是带宽经常显得拮据，以一条上下行均为4Mbps的线路来说，均摊到4个只相当于每人拥有1Mbps的带宽，甚至无法流畅观看在线视频……

带宽均摊的方式不可行，也就直接否定了如“TP-Link”等低端路由器中内置的QoS功能（即针对不同的IP设置带宽上下行的限制）。本刊之前的文章中曾推荐大家使用cFosSpeed软件，用它来协调网络访问的优先级，保证游戏和BT下载可同时进行，但这款软件为收费版，网络上搜索到的免费版大多版本老旧，也可能存在各种问题。经过笔者的一些测试，发现在寝室中导致网络不通畅的元凶大概分为下面两类软件，一类是不加限制地高速下载，占尽了所有的带宽，如迅雷、网际快车、电驴等；另一类是各类P2P应用，它们在后台偷偷地占用网络的上行和下行带宽，比如迅雷、115网盘、各类网络电视，还有不同类型的在线“视频加速器”。

对于第一种情况，笔者推荐各位朋友学会“限速”，例如当用迅雷下载时，要留意其他室友是否正在在线观看动画，或者正在聚精会神地观看体育直播。如果发现其他人正在使用电脑，应该主动地把下载软件的速度降低，例如4Mbps带宽下，若4人同时上网，应该把下载速度限制在80kB/s以下，而上传设为10kB/s，并减少下载软件的并发连接数，一般设置为50个以内（图63）。这样一来，既能保证其他人流畅地观看在线视频，也能防止因并发连接数过多导致路由器死机掉线。



限制下载和上传速度，并合理设置并发连接数

可第二种情况不太好解决，因为不少室友都安装了很多P2P软件，他们虽然并非有意占用带宽，可是软件却无耻地在后台偷偷地上传……作为技术支持的你，可以一次次地呼吁大家学习如何关闭“服务”“启动项”“进程”，可是一向习惯于用拳头说话的寝室“大哥”绝对不能理解，也不可能完成这些如绣花一般复杂的操作。所以笔者推荐你为室友们都安装“P2P后台终结者”（图64，下载地址：http://www.oyksoft.com/soft/20034.html）。



“P2P后台终结者”会自动关闭后台程序

该软件无需任何设置，完全实现傻瓜化运行。它安装后会随机启动，可自动关闭P2P软件的后台程序，例如“PPS影音”“QVOD快播”“115网盘”等，只要保持这款软件在运行状态，当关闭前台程序的时候，“P2P终结者”会扫描后台关联进程，结束后台进程。而正常使用P2P软件时，它并不会结束关联的后台程序，所以能让网络资源更加合理地运用，寝室的网络也不会混乱了。

挡不住的3D潮流
——在家体验3D影像

■河南 安静的好人

关键字：3D电影 3D图片 红蓝眼镜

编者按： 在本刊7月下的“实用软件”栏目中，我们给大家介绍了一些3D化软件的相关内容，鉴于目前3D电影炙手可热的形势，本期再详细介绍下3D视频的基础内容和实现方法，当然，利用相关的技术和知识，你也可制作属于自己的3D图片。

3D视频的原理和实现技术

3D视频的实现原理遵从于人类眼睛的生理特征，我们的左眼和右眼由于位置不同看到的图像是不同的，当有视角差的左右图像在视网膜上成像、重叠时，大脑就能获得“看到”立体的感觉了，所以视频要想实现3D效果，必须同时输出给观众不同的两帧图像。3D电影在拍摄时一般使用两台摄像机或双镜头摄像机（图1），两个镜头的距离和双眼的距离近似，拍摄的时候要根据远近景再调整距离，并保证光圈、焦距和亮度等参数一致。另外有些3D电影完全是通过对2D的后期数字加工来完成的，典型例子如排上日程的3D版《泰坦尼克号》（图2），当然这两种方法的结合在实际制作过程运用较多。



我们在网上经常见到的3D视频文件有左右、上下、交错和红蓝格式等（按存储格式分类），左右格式顾名思义，裸眼看到的是相似的左右两个画面；交错格式看起来是明显的重影模糊效果（图3）；红蓝等补色格式是将上述格式或普通2D的画面进行处理过的格式。对应来说，3D效果的实现方法也分为色差式、快门式和偏光式，这3种技术有各自的优缺点（下页表1），目前3D液晶电视主要分为偏光式和快门式两大阵营，快门式技术代表厂商有三星、索尼、松下、海尔、长虹和TCL，偏光式技术代表厂商有LG、创维、康佳、海信和长虹（国产品牌较多），这两大技术阵营竞争较激烈，用户在选购时一定要针对各技术的优缺点实际观看效果，以选择最适合自己的型号。





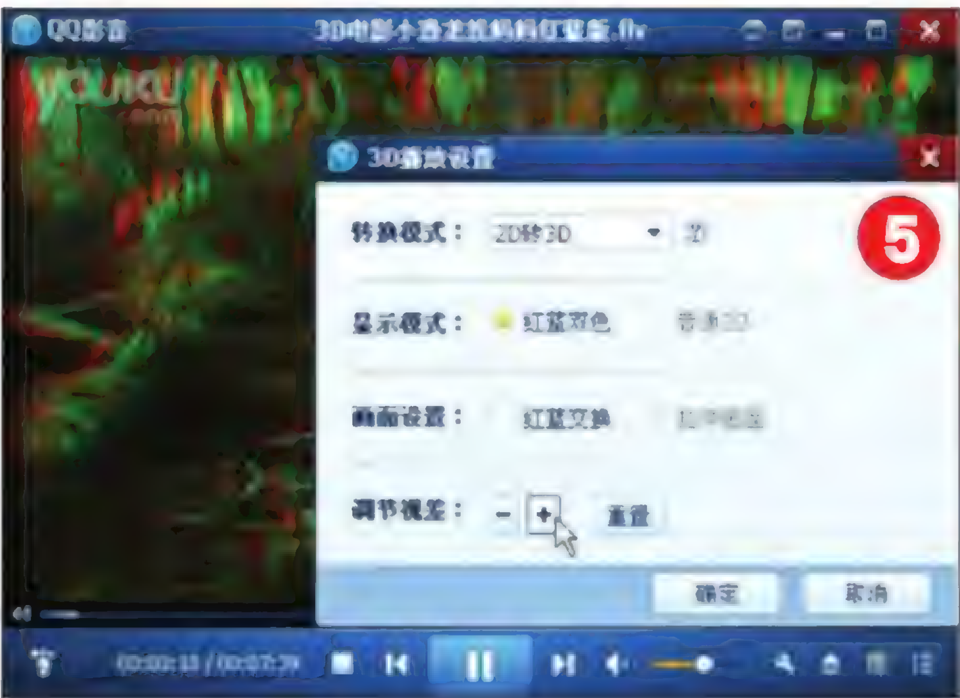
表1：3种非裸眼3D视频实现技术的优缺点比较

3D视频实现技术	原理	优点	缺点
色分式（色差式）	两种不同的颜色出现在同一幅视频画面中，红蓝眼镜能够分别过滤掉一种颜色，使两只眼看到不同颜色的影像，从而在大脑中呈现立体效果。	眼镜价格低廉，实现非常简单	3D效果相对差；画面边缘容易产生偏色；摘掉眼镜后眼睛会很不适应。
光分式（偏光式）	视频画面通过左右两个镜头经过横纵偏振片放映，用户戴上偏光镜后左眼只能看到左像，右眼只能看到右像。	无闪烁，眼睛较舒适；3D眼镜轻便且价格适中，不用充电；3D效果较好；色彩损失最小。	3D画面达不到全高清要求，分辨率减半。
时分式（快门式）	将单幅画面形成对应左眼和右眼的两幅持续依次显示出来，快门式眼镜在红外信号发射器控制下精确开关左右镜片，从而使左右眼交替接收画面。	保持画面原始分辨率，3D效果出色。	眼镜价格较贵且需充电；眼镜可能出现闪烁问题；亮度降低，眼睛易疲劳。

如何观看3D视频

红蓝电影的历史比较久远，使用该技术最容易进行3D体验，用户只需花费10元左右购买一副红蓝眼镜（图4），之后在百度视频中以“红蓝电影”为关键字搜索，即可获得在线红蓝电影的片源。而本地的红蓝电影，则可以使用QQ影音、暴风影音和KMPlayer等主流播放器播放，其中QQ影音能够对3D视频的视差进行即时调整，从而获得相对更好的3D效果（图5）。用户也可以使用QQ影音将本地普通的2D视频转为红蓝格式进行播放，经笔者测试，720p以上高清视频的红蓝3D效果还是比较明显的，而压缩过的视频如RMVB格式则效果不佳，但即时转换无需费时从网上下载3D视频文件，很是便利，相信能满足很多用户的需求。需要注意的是，由于双眼长时间看到的颜色完全不同，用户在摘掉红蓝眼镜后眼睛会在短时间内很不舒服。


4



5

下面介绍的是强大的全能型3D视频播放器——Stereoscopic Player，该软件可以将普通2D视频、左右上下交错格式视频转为红蓝格式（比2D视频转换的效果好很多），也可以将左右上下交错格式视频按照NVIDIA 3D Vision（快门式）、双屏幕输出（偏光式）、iZ3D等等多种3D技术进行播放，使用该软件需要终极解码、完美解码等解码器的支持。

打开Stereoscopic Player软件后导入视频文件，然后点击“查看→设置观看方式→Anaglyph→优化立体（红-蓝绿）”（图6），这时视频的颜色会发生变化，用户再通过键盘上的方向键适当调整视差，红蓝效果就能出来了，在播放控制栏上可以点击“单视频投影”按钮可以随时切换到原始画面。用户如果购买了NVIDIA 3D Vision技术所需的硬件，那么也可在设置观看方式里选择相应项，软件会出现“仅在全屏模式下有效、已安装正确的驱动程序并启用该功能”等提示，点击确定即可欣赏到优秀的3D视频画面了。


6

用户家中如果有3D液晶电视，那么可以插上移动硬盘或通过HDMI接口将电脑与电视连接起来，大屏幕可以获得更好的3D视频效果，要注意的是，在3D电视中也应当选择对应的3D格式，才可看到正确的播放效果。

NVIDIA 3D Vision是英伟达公司推出的较成熟的3D立体视觉方案，用户想要体验3D Vision效果，必须具备4个条件：NVIDIA快门式3D眼镜、至少120Hz刷新率的液晶显示器、GeForce 8以上显卡，操作系统必须是Vista或Windows 7（图7），在安装完3D Vision驱动程序后在其控制面板中“启用3D立体视觉”即可。该技术不仅能够以非常好的3D效果观看视频，也能给所支持的数百款游戏带来立体效果，其自带的照片查看器也能打开并编辑3D图片，另外用户能在其官网上下载3D视频和3D图片的演示资源。



7

3D图片

如果你已经对3D视频有所了解，并了解了相关的技术、购置了简单的3D观景设备，那么，也可借它们尝试3D图片的制作与观赏。

富士REAL 3D W1是世界第一款可以拍摄和回放3D静态照片和视频的数码相机（**图8**），其3D照片所使用的MPO格式已成为了业界标准，新近出现的3DS掌机也可拍摄3D图片，也同样使用这种格式。但在电脑上MPO格式是无法直接查看的，NVIDIA 3D Vision的Photo Viewer软件我们也无法免费使用，下面就简单介绍一下，如何进行MPO图片格式的转换，以及如何制作自己的红蓝3D图片。

制作红蓝3D图片可以用小巧便捷的i3D Photo软件，源图片需要对同一景物拍摄的两张照片，这两张照片需要错开5～10度，点击“文件→打开左右图片”，分别双击两张源图至下方的“左图右图”位置并确定（**图9**）。由于拍摄的原因，我们可以点击“自动调整颜色”和“自动对齐”按钮对图片进行简单的修正，选择补色立体图里的“红青-最优”（**图10**），剩下的工作就是微调了。戴上红蓝眼镜通过键盘方向键进行微调，其目的是让景深更加明显且不出现重影，当出现比较明显清晰的3D效果时，点击“导出为立体图片”保存即可。

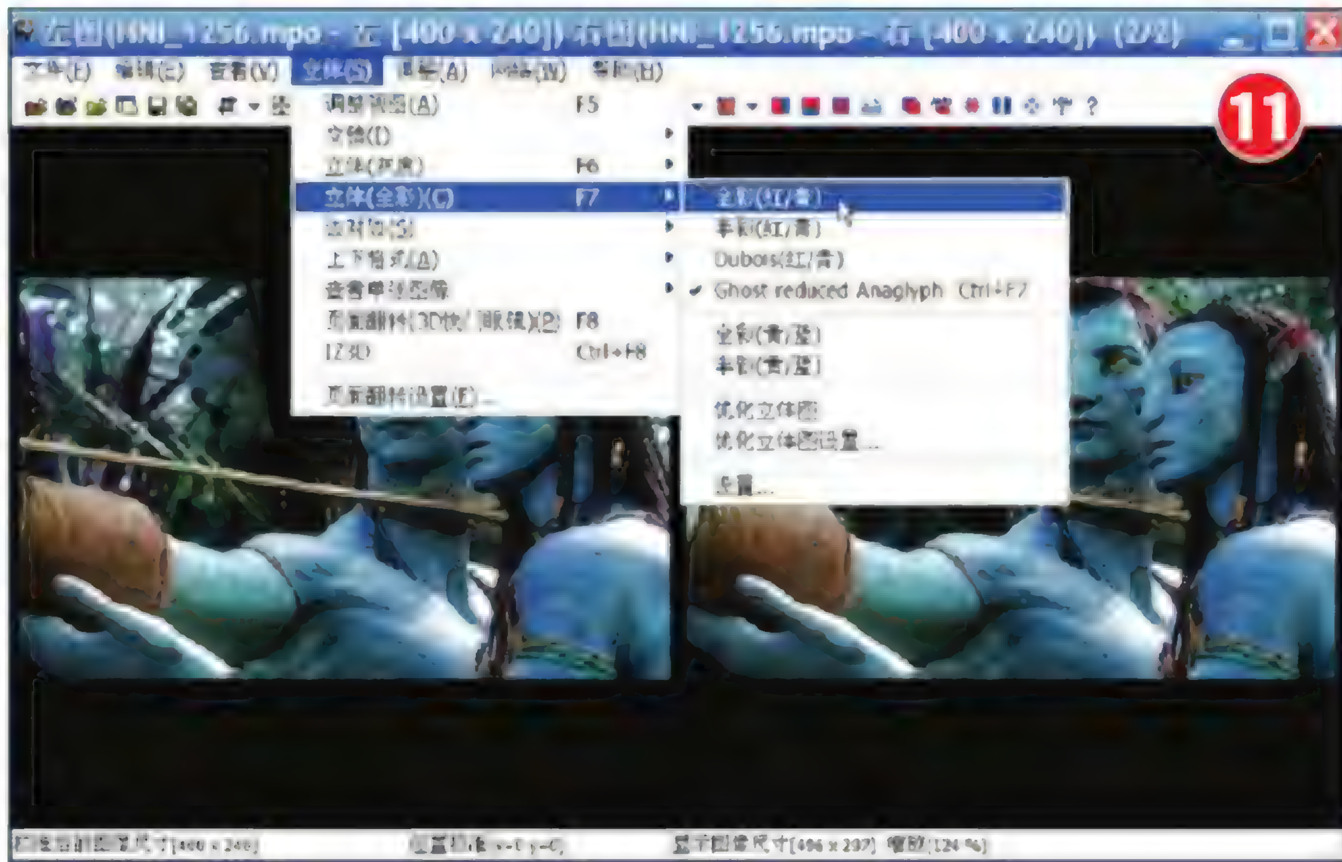






另一款软件StereoPhoto Maker（推荐汉化版下载地址：http://ishare.iask.sina.com.cn/f/13814577.html?from=like）不仅可以打开MPO图片，也能将其转化为多种在电脑上观看的图片格式。点击“文件→打开立体图像”，选择MPO文件，可以看到MPO图片以左右形式在软件中呈现。点击“文件→制作GIF格式动画”，可以保存为只有两帧晃动的GIF图；选择“立体→立体（全彩）→全彩（红青）”，在设置里能够对图片的色彩做精确设置，之后点击“文件→保存”为立体图像可以存为红蓝格式图片（**图11**）；点击“查看→左右互换”，可以保存交叉式图片，用户双眼向中间聚焦即可看到左右图重合后的3D效果。

从以上转换功能，我们也可看到该软件亦可制作专属于自己的3D图像。具体操作时，可点击菜单“文件→打开左右平行图像”，导入稍有视差的两张图片。如图片有水平角度问题用户可以在“调整→轻松调整”中进行旋转等微调操作。如果想要生成在3DS上观看的3D图片，则两张源图的分辨率应压缩为400×240，此外点击“文件→另存”为MPO文件，文件名必须是形如“HNI_xxxx.mpo”的格式，其中“xxxx”是4位数字。而如果要生成类似左右格式视频的左右格式图片，则可直接点击“文件→保存立体图像”来生成。要生成交错格式的3D图片，则需要先点击“立体→交错→行交错/列交错”（**图12**），然后再保存立体图像。而要生成红蓝格式的图片，前面已经提到，只要简单点击菜单“文件→保存”即可。





总的来说，虽然目前3D视频技术发展迅速，但还是没有摆脱3D眼镜的束缚，而裸眼3D技术毫无疑问是未来发展的方向，现在某些场合裸眼3D已经展示在人们面前，比如上海世博会上很多国家都采用裸眼3D视频展示、日本的初音未来成为世界第一个3D电子虚拟歌星，也许不久的未来裸眼3D技术就将走进千家万户之中。

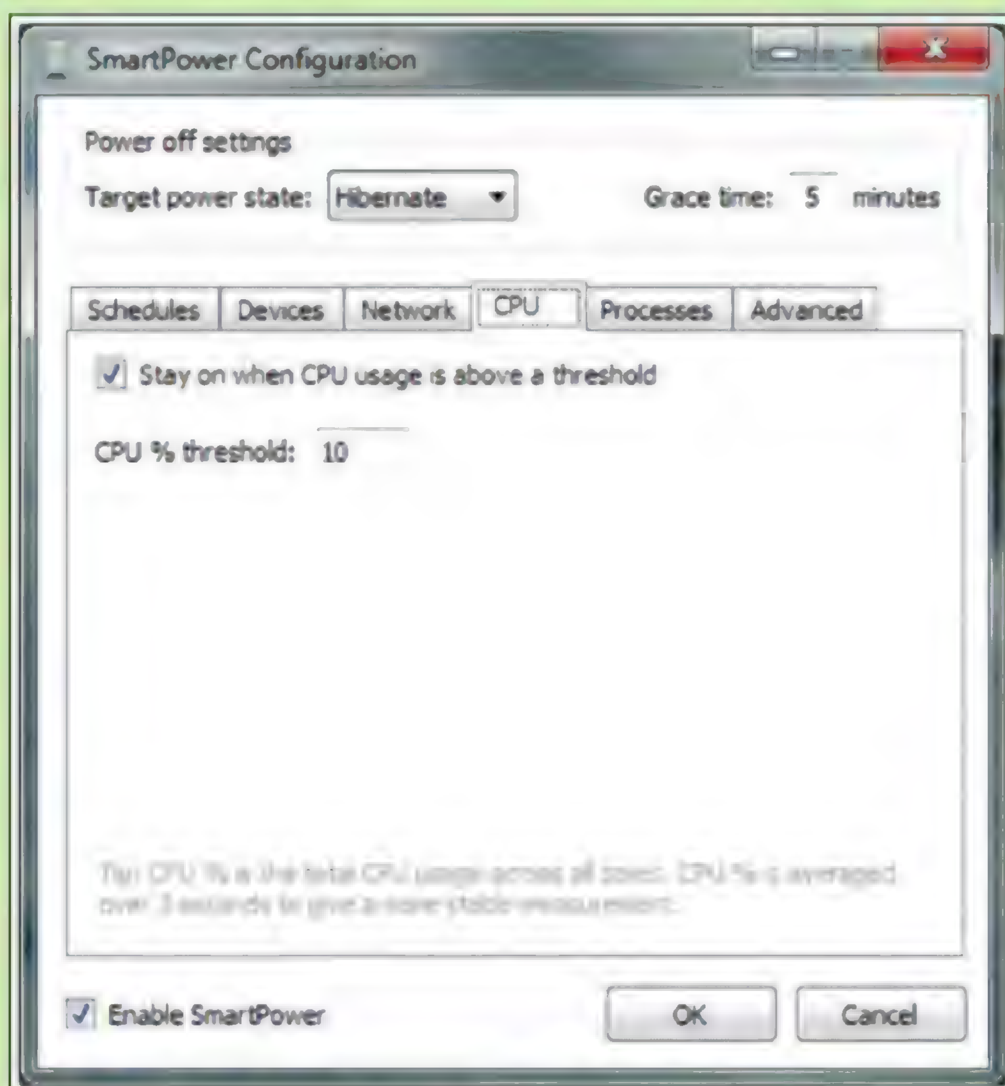
栏目编辑/Sting/tan@popsoft.com.cn 美术编辑/天平



近期传言最滥的当属新版iPhone 5的各种剧透，从屏幕到按钮，再到保护套泄漏的尺寸，以及可能的廉价版机型……看来在同样是传言的上市日期——9月份之前，还会有更多的传言。是什么让一款手机如此备受关注呢？可能有些读者还记得，当年iPhone 4上市前，突然从越南流传出一张后来被证实是真机的谍照，在其刚刚被曝光的时候，可以听到很多人对其样式不满，而当苹果公司把泄密的人告上法庭后，又有很多人觉得那个样子也不错。最后当真的手机上市后，大家都惊呼太漂亮了。这是超级品牌营销的力量，曾有人说：苹果狂热粉丝的大脑里主管信仰、信念的那块儿特别活跃。

■小众软件 大笨钟

智能电源管理——SmartPower



□大小：333kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://ignatu.co.uk/SmartPower.aspx

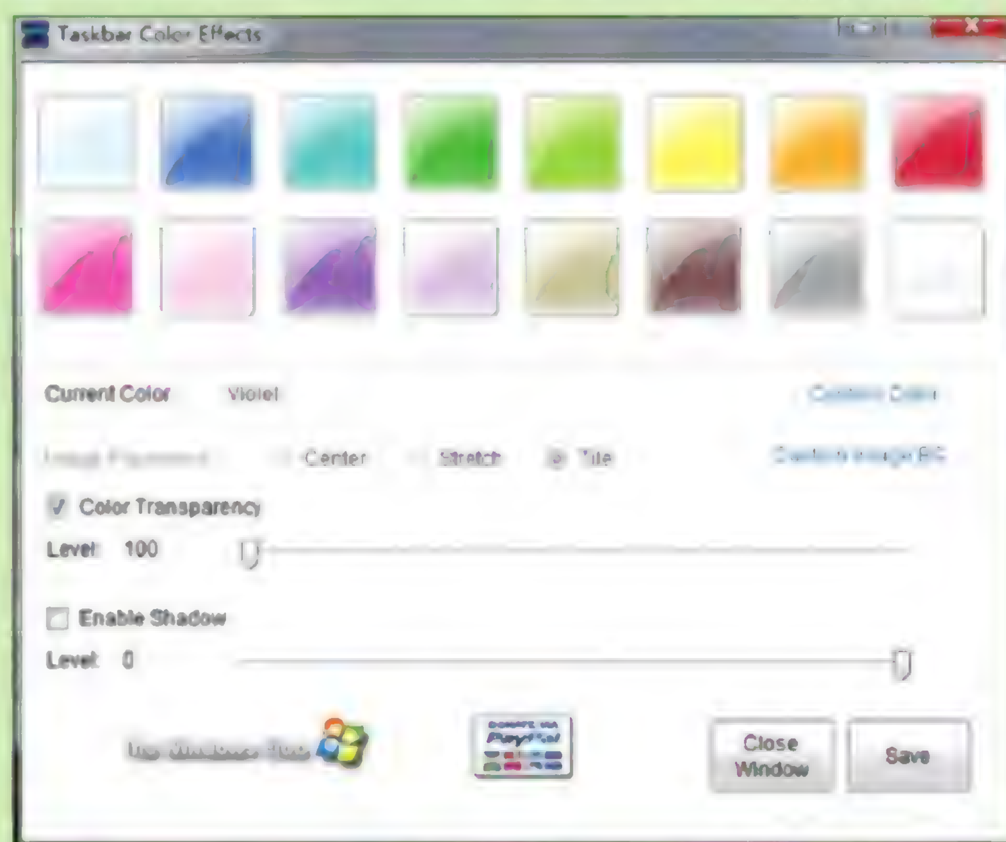
在全世界都在节能减排的时代，我们的个人电脑也应该顺应历史潮流进行一些节能设置。SmartPower是一款智能电源管理工具，能够根据计划及设置条件自动设置开关机、休眠、睡眠等操作：具体有以下几个条件：根据网络设备（HTPC，下载器，XBOX等），如果网络设备开机，则保持开机，否则执行节能；根据网络流量，当设置的网卡流量低于某一设定数值时，自动节能——下载爱好者专用；根据CPU使用率来进行控制，如果CPU使用率高于某设定值，则保持开机——运行大型程序者专用；根据判定某程序运行与否进行节能，比如磁盘整理工具，杀毒操作；还可以根据系统服务来判断是否进行休眠，适合高级用户。十分全面的电源管理工具，比Windows自带的傻傻的电源管理工具要强悍许多。

修改任务栏颜色——Taskbar Color Effects

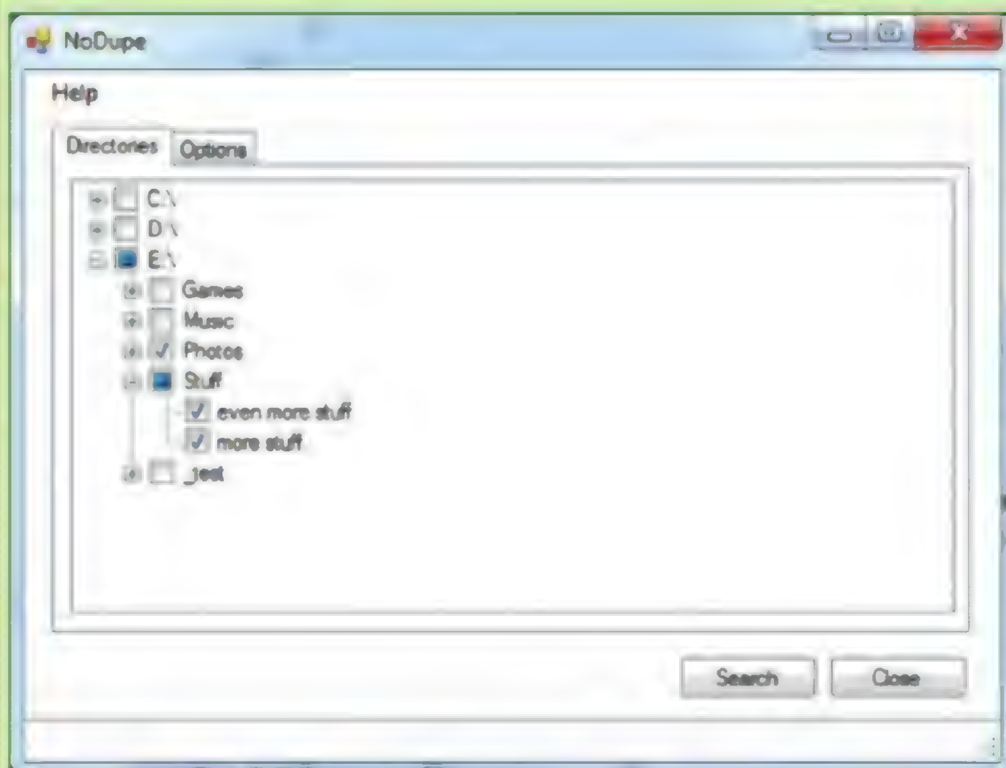
□大小：946kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.thewindowsclub.com/add-color-effects-windows-7-taskbar-taskbar-color-effects

一款系统美化小工具，可以很方便地修改Windows系统任务栏的颜色，而不受主题影响。笔者十分喜欢Windows 7目前的主题系统，更加方便的方式让许多定时更换壁纸的工具下岗，不过加上Taskbar Color Effects，你会觉得如虎添翼。它可以对任务栏进行自定义颜色与透明度设置，并且还可以自定义任务栏背景图像，可设置居中、填充与平铺等。注意软件需要常驻内存才可以有效，退出程序后效果消失，不会修改任何系统文件，所以使用时不必担心留下任何隐患。



扫描并删除重复文件——NoDupe



□大小：533kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://nodupe.co.uk

电脑使用时间一长，会产生很多重复文件，无端占用大量磁盘空间。NoDupe专门用来扫描重复文件，快速准确。安装NoDupe后会自动集成系统右键菜单，你可在Windows资源管理器中右击任意一个文件夹来进行扫描，也可选择对整个硬盘进行扫描，扫描结果会出现在“Results”标签页，重复文件会以相同的“Group#”来标识出来，可以看到文件大小、文件名、路径、扩展名以及文件创建时间，这些信息将有助于我们判断是否为重复文件。你还可以使用自动标记来自动勾选重复文件，点击“AutoMark”按钮可根据文件创建时间顺序或者文件大小来标记，并且可以选择标记哪个路径中的文件。



仿MAC版摄像头特效工具——Photobooth for Windows 7

□大小：5.25MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://vhanla.deviantart.com/art/Photobooth-for-Windows-7-244885923

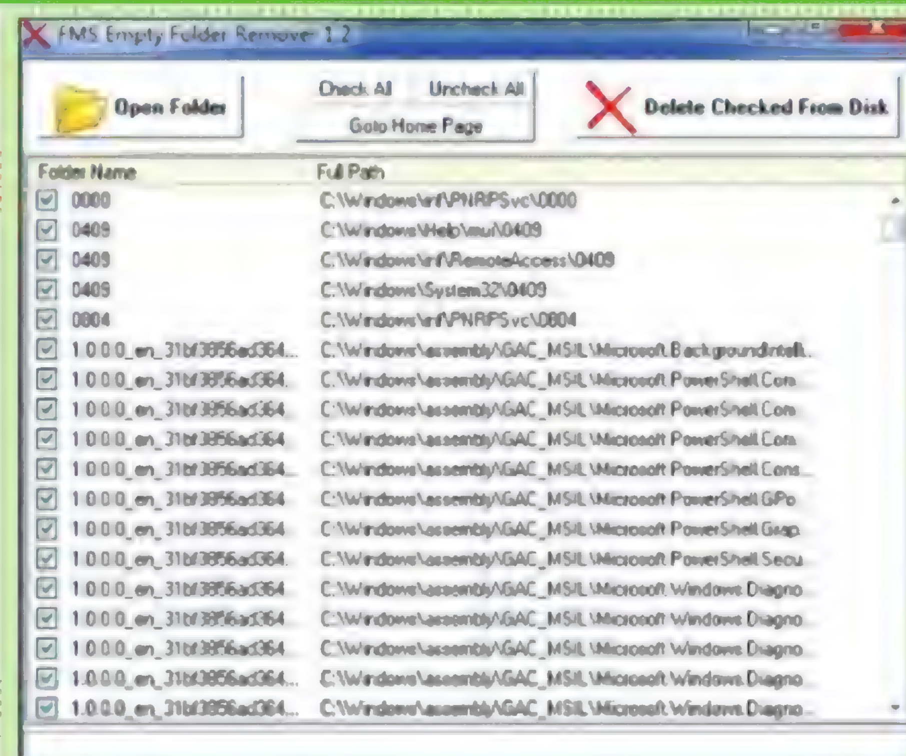
使用过MacOSX系统的读者应该都见过Photo Booth软件，利用电脑本身的摄像头进行自拍，并提供多种拍照特效，如黑白、光晕、漫画书、感应相机、X射线，新的Lion系统中还添加了外星人、歪鼻子、大眼睛等特效，并且还可以拍摄视频。Photobooth for Windows 7就是一款Windows 7下的对应仿Mac版工具，也同样提供许多特效，而且使用体验与MAC下相同。运行Photo Booth后，就会自动开启摄像头，并用九宫图显示出9个不同特效的自拍预览。在预览照下方可以翻页选择更多的特效，当选到满意的特效，点击它就开始倒计时拍照了。注意本软件暂不支持视频拍摄。

扫描并删除空文件夹——FMS Empty Folder Remover

□大小：1.25MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.filemanagersoft.com/emptyfolderremover.html

系统中的空文件夹一般都是在卸载过程中产生的，很多软件并不愿意删除其创建的程序文件夹，久而久之系统中会产生大量的空文件夹。FMS Empty Folder Remover是一款非常实用的空文件夹删除工具。执行软件后，只需点击"Open Folder"按钮选择想要扫描的文件夹，就可开始自动扫描，几分钟后就会自动列出空文件夹，最后点击"Delete Checked From Disk"按钮即可完成删除。





Windows系统防火墙伴侣——Windows Firewall Notifier

□大小：140kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://wokhan.online.fr/progs.php?sec=WFN

Windows自带防火墙由于与系统集成，可靠性要比一般第三方防火墙高出一些，但其设置比较麻烦。用这款软件可简单解决这一问题，它可利用Windows自带防火墙来进行扩展，对每一条进出的网络通道进行确认，实现一个简易的、又与系统高度融合的防火墙。当有网络流量发生时，系统托盘会弹出提示，点击后在新窗口中出现4个按钮：允许一次、始终允许、禁止一次、始终禁止。选择后会自动在系统防火墙策略中创建规则。注意开启本软件后，所有网络流量默认都被禁止，需要设置后才可访问。也因为如此，软件的卸载问题值得关注，如出现卸载失败可能造成网络故障，此时应前往"开始菜单→控制面板→系统与安全→Windows防火墙→高级设置"，点击"还原默认策略"就可以彻底恢复原状。

让笔记本电源续航更久——Microsoft Fix it

□大小：1.0MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://support.microsoft.com/mats/windows_battery_power_settings/zh-cn

笔记本续航能力是笔记本用户非常关注的问题。微软提供的这款笔记本电源修复程序，可帮助用户自动调整电源相关的系统配置，从而达到延长电池续航时间的目的。据官方介绍，它可以提醒并调整以下设置到更合理的状态：计算机进入睡眠前的时间段设置过长、使用屏幕保护程序而不是将计算机进入睡眠模式、显示亮度设置过高、未将电源计划设置为最高效的电源计划、无线适配器未优化为节能、最低处理器状态设置过高等。可以看到该程序并没有对电池进行任何操作，而是通过优化系统设置来进行节能。如果电池的物理性能受损，是无法通过软件修复的。





工信部最近发布了《互联网信息服务管理规定（征求意见稿）》，其中明文规定：“互联网信息服务提供者在用户终端上进行软件安装、运行、升级、卸载等操作的，应当提供明确、完整的软件功能等信息，并事先征得用户同意。”显然管理层对于中国软件行业里乌烟瘴气的种种潜规则也看不惯了。笔者当年曾在安装一款60kB的软件时中招6款流氓软件，之后就几乎不在国内杂牌下载站下载软件了，下载时第一选择其官网，而且在同类型软件中则优先选择国外软件。最终，这一切也让国产软件很受伤。相信随着《规定》的颁布，有越来越多的人会来维护自己的利益，让《规定》真的成为规定。

■小众软件 大笨钟

多功能截图工具——Live Capture

□版本：1.07 □大小：1.72MB □授权：免费软件 □作者：TCLive happyTC □平台：Win7/Vista/WinXP
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://code.google.com/p/livecapture
□下载注册：http://code.google.com/p/livecapture/downloads/list



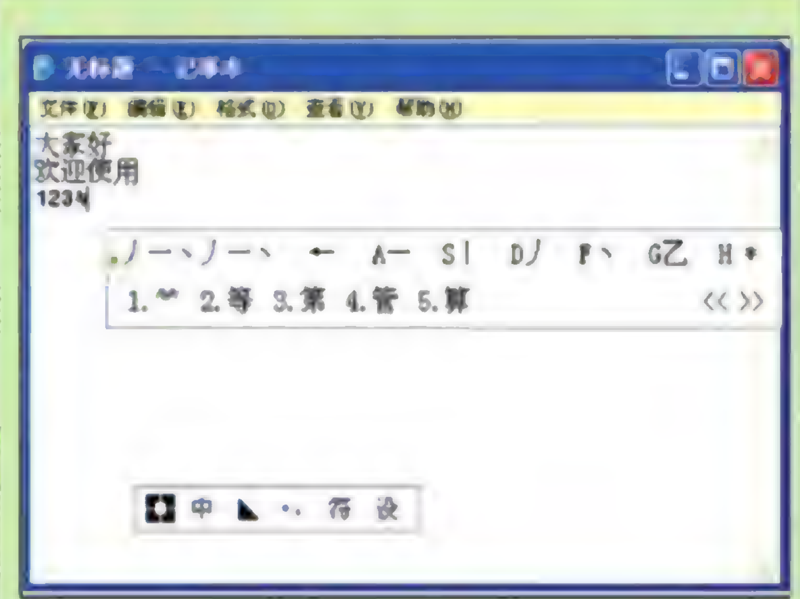
说明：一款个人制作的免费多功能截图工具。它包括一般截图工具常见的全屏截图、活动窗口截图、窗口控件截图、选择区域截图、固定区域截图，自动滚动截图等功能，还可定时在后台连续截图、重复上次截图、对程序菜单截图等。运行Live Capture后会在桌面右上角出现截图快捷菜单，点击对应按钮即可开始截图。用户也可以在设置中选择自动保存（需预先设置保存文件夹），或者设置为直接用外部编辑器打开截图并进行编辑（Live Capture本身并不带有图片编辑器）。Live Capture还支持截图上传至FTP，并拷贝网址到剪贴板，对于网络分享十分方便。

点评：Live Capture在功能上已经非常全面了，笔者认为程序界面还可以更加美化，更加简化。

献给年长用户的输入法——1234笔画输入法

□版本：1.1 □大小：5.03MB □授权：免费软件 □作者：Q1QQ2 □平台：WinXP/Vista/Win7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://q1qq2.com/1234 □下载注册：http://q1qq2.com/1234

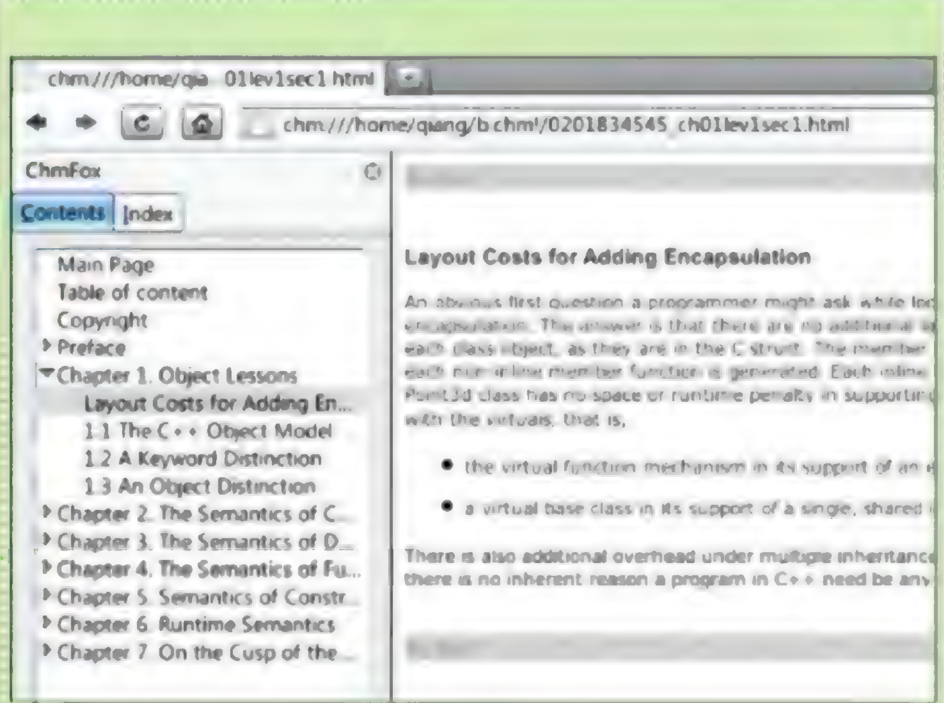
说明：1234笔画输入法是一款简单易学的中文输入法，用户按照汉字笔画书写顺序，只需要了解“横、竖、撇、点、折”5种汉字标准笔画就可顺利打字。小键盘上默认的打字键位是：1横（一）、2竖（丨）、3撇（丿）、4点（丶）、5折（乛）、6通配符（*）。对于没有小键盘的笔记本用户，还可以用普通键盘输入，对应规则为：A横（一）、S竖（丨）、D撇（丿）、F点（丶）、G折（乛）、H通配符（*）。输入法支持键盘与鼠标同时点击输入，还可以实现自定义键位、词组输入、联想输入等功能。如果碰到不会打的字，可以通过鼠标手写板输入并查询笔画正确拆分。



点评：年纪较大的用户可能不会拼音、又不愿意学习五笔，那么这款输入法很值得一试，这里也建议用户在http://q1qq2.com/1234/help.html查看视频教程，以快速上手。

Firefox下的CHM阅读扩展——ChmFox

□版本：1.2 □大小：248kB □授权：免费软件 □作者：ZHUO Qiang □平台：Firefox
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://zhuoqiang.me/a/chmfox
□下载注册：http://addons.mozilla.org/zh-CN/firefox/addon/chmfox



说明：ChmFox是一款Firefox浏览器的扩展，可以将Firefox变成一款CHM阅读器。软件作者重点提到了阅读体验，并说“如果和Firefox上众多提升阅读体验的扩展配合使用，你就拥有了最好的CHM阅读软件，没有之一”。安装ChmFox并重启Firefox后，即可用Firefox打开CHM文件。打开后左边栏是CHM的内容目录或索引，可通过“Ctrl+M”控制开关。将ChmFox与不同的Firefox扩展配合使用，可再次提升CHM阅读体验。比如使用Firefox的NoSquint扩展，能自动调整页面和文字大小。使用ScrapBook则可以对关键页面加入评注并收藏，将其做成读书笔记。这些扩展都可在Firefox的官方扩展库搜索到。

点评：CHM文件作为老牌的电子书格式，网络上有大量的资源。用Firefox来阅读CHM很有创意，而配合各种Firefox扩展还能让阅读更加有趣。



据称是国外某研究机构的分析师发文，认为Android手机、平板仍与苹果产品有着巨大的差距，几年之内都无法赶上，结果引得网友热议，双方阵营的“粉丝”争先恐后地指出对方平台的不足。很巧是不到24小时前，另一位国外的分析师也发文阐述了Android即将赶上并超越iOS的文章。由于各种评论都看起来都很有道理，各位读者是不是因此不知该选择哪个平台的产品了呢？笔者认为选择产品即是选择应用，推荐大家确定适合自己的应用后，再去寻找适合自己的终端产品，这样的话性价比会更高一些。

■辽宁 马卡

图片上传和签到——Google Maps for Android 5.8

Android版Google Maps日前更新至5.8版，加入了数项有用的功能。其中比较重要的是整合了Google Places的特性，如上传照片来记录最近到过或评论过的地点，并以更简单的方式来管理它们。当使用Google Maps的“签到”后，用户可以把当时拍摄的照片一并上传，通过这样的分享，其他人也就可以对这些地点的外貌有了大致的了解，你的照片甚至也能成为该位置的封面照。当然，你也可以随时删除这些照片，方法是登陆Picasa账户，找到Google Maps自动建立的“Photos for Google Maps”目录，会发现所有照片都保存在其中。另外当软件开启时，按下手机上的“menu”键就可查看最近“加星”或浏览过的位置，这点特性继承自桌面版。最后，该版本也允许用户当签到时在手机上添加一个新的位置（按钮为“Add place”），当你添加之后，其他人在该位置签到时就会自动找到它了。

点评：Android系统手机的“灵魂”即是Google提供的数项服务，Google Maps无疑是最重头的功能之一，移动版功能的完善也就从侧面说明Android系统的成熟度越来越高。



添加了几个按钮，并在Picasa账户下建立了文件夹

单位转换不发愁——万能转换



不错的界面设计，只是主题配色稍显暗淡

你一定遇到过不同单位转换的难题，比如英寸转换成厘米、千克转换为磅……我们过去曾习惯于用搜索引擎来解决这些问题，因为几乎没有专门的计算器类工具。现在当你的iOS设备安装了这款软件后，它就是一个万能转换器了。该软件由HandyPadSoft开发，采用直观方便的拖拽式操作，用户可以很快地匹配单位。软件主界面分为3部分，其中最窄的一条为选择换算单位的工具栏，它可以左右拖拽，点选一个以后，下方区域会显示出具体类别下的单位名称，再单击对应单位的图标，软件便会调出内置的计算器和优化的小键盘，输入后自动完成单位转换。用户还可以把常用的单位组合加入收藏，不用每次都重新选择单位。软件除了角度、面积、数据、能量等的转换外，还支持货币转换，汇率联网时自动更新。

点评：几乎涵盖了所有常用单位的转换工具，界面和按钮的布局也非常合理，并有支持iPad分辨率的HD版本。

跨平台视频——Qik Video

iOS上有原生的知名视频聊天应用“FaceTime”，但遗憾的是它未推出其他平台上的版本。如果你使用iPhone，而你的家人使用的是Android系统手机，那么互相之间如何视频聊天呢？Skype不久前收购的一家软件公司此前推出的“Qik Video Connect Plus”可以解决这个问题，而且它还带有更丰富的设置和功能。

软件被收购后更名为“Qik Video”，实际上功能并无太多变动，它支持3G和WiFi下的视频通话，也可以录制视频并分享到Facebook、Twitter等网站上，也可以同步到本地计算机上。软件使用前需注册账户，成功登录后可以向其他好友发送邀请，成功后即可开始视频。视频聊天时还可以实时改变图像效果，有“黑白”“褐色”“X光”等7种效果可以选择。软件号称有极好的平台适应性，支持iPhone、iPad 2、iPod Touch 4（系统版本需要iOS 4以上），并兼容93%的Android手机。

点评：实际使用时，软件有不错的通话效果，但逊色于FaceTime，iOS用户可用来备用。当不同平台互相通信时，传输效果也可以接受，只是从拨号到接通时的等待时间较长。



跨平台的视频聊天工具，还可以设置视频的分辨率，优化传输速度



MM彩虹城——奇幻之旅

中国移动手机游戏 China Mobile Games

□版本：1.00 □大小：410kB □费用：10元 □平台：KJava、S40

□类型：冒险 □下载方式：编辑短信981393发送至10658899

□推荐玩家：热爱休闲游戏以及对冒险游戏有爱的玩家





《MM彩虹城-奇幻之旅》讲述的是三个角色背负寻找自己文明的使命故事。游戏采取了纵版卷轴式游戏类型，与传统街机游戏玩法比较类似。要说时下手游中同类型的游戏也不在少数，但该作有着类似“东方”系列的设定让人不得不另眼相看。

该作的画面清新，画风采用的日式卡通风格，对于低年龄层玩家来讲有着不错的诱惑，而且该作的画面背景以淡黄、浅粉等暖色调为主，对于女性玩家的诱惑更是致命。在游戏设定方面，该作采取了简单至上的原则，难度完全取决于同屏幕内敌人发射的弹药数量，以及关卡战时Boss的特殊攻击方式覆盖的范围。





不过该作的新手引导部分不完善，在玩家选择开始游戏后，便正式进入了游戏，开始了冒险生活。好在该作的操作十分简单，除了上下左右这四个方向按键控制人物移动外，就是确定键与数字5键负责攻击和对话了。



点评：《MM彩虹城-奇幻之旅》作为一款纵版射击类冒险游戏，从整体上来说还算不错，而且画面十分可爱，喜欢休闲游戏与街机游戏的玩家值得尝试。

项目	评分
系统	★★★★★★
画面	★★★★
音效	★★★★★★
剧情	★★★★★
操控	★★★★★★
耐玩	★★★★★★

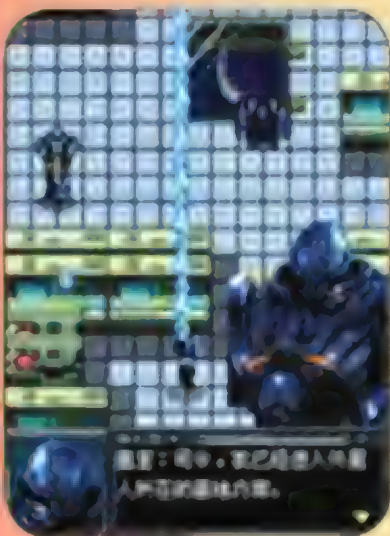
星际战争之铁血斗士

□版本：1.00 □大小：1058kB □费用：10元 □平台：KJava、S40

□类型：射击 □下载方式：编辑短信981170发送至10658899

□推荐玩家：对星战题材有爱或是喜爱射击类游戏的玩家





《星际战争之铁血斗士》讲述的是一个类似早年红白机上的魂斗罗的故事，但该作不再是两个人齐心协力完成任务，而是需要玩家单枪匹马勇闯外星侵略者基地，消灭外星侵略者拯救地球的壮举。

该作的画面极具科幻色彩，从登录画面就可以看到身披金属盔甲的外星人，科幻味十足。在游戏设定方面，该作很多地方都值得称赞，比如武器的种类，对应不同的敌人的伤害各不相同，特殊武器的应用可以让玩家更加轻松地消灭敌人。而游戏也极为贴心地开启了连续射击模式，这样玩家不用反复纠结于射击键，对于游戏的爽快度提升很大。另外该作的对话头像设计得十分精美，人物在地图中的各种动作也比较流畅。只可惜该作的新手指导部分偏少，不过鉴于广大玩家对于此类型游戏的操作都比较熟悉，因此上手也不是什么难题。





点评：《星际战争之铁血斗士》的画面的科幻风十足，且内容设计精美，剧情流畅，上手简单，该作会为喜爱射击类游戏的玩家带来爽快的感觉。

项目	评分
系统	★★★★★★
画面	★★★★★★★
音效	★★★★★★
剧情	★★★★★★
操控	★★★★★★★
耐玩	★★★★★★☆



终极冒险岛II

□版本：1.00 □大小：651kB □费用：12元 □平台：KJava、S40
□类型：动作 □下载方式：编辑短信980655发送至10658899
□推荐玩家：对于解谜游戏有爱或是喜欢动作冒险游戏的玩家

《终极冒险岛II》是一款手机平台的动作冒险类游戏，这一类游戏早在FC平台时就已经接触的很多了，比如著名的“超级玛丽”等等。该作讲述了玩家为了追随父亲的脚步，因此在岛上展开一系列探索的活动。

该作的画面清新亮丽，其中的人物角色、怪物设计的十分精美。游戏背景的设计也十分到位。游戏内容方面可以用丰富多彩四个字来形容，可移动的箱子、金币和钻石、可骑乘的地面宠物与飞行宠物、可以打破的物品等等。游戏的整体细节表现得也很不错，比如当玩家静止站立时，不时会吹来一阵小风，背景上的花花草草都会受到这阵风的影响而有不同的表现。且人物在坐骑上时，坐骑也会根据玩家的行为而做出种种动作，有时还会出现表情配合，足以见其制作的用心程度。不过该作的新手讲解采用了人物对话泡泡的模式，虽然比较新颖，但对于玩家来说不是很明显，极易被不重视跳过。



点评：《终极冒险岛II》画面精美，游戏内容丰富，类似“超级玛丽”似的游戏模式让玩家更易接受。因此无论是喜欢动作冒险的玩家还是喜欢手机游戏的玩家，都可以从该作中得到不少乐趣。

系统	★★★★★★★
画面	★★★★★★★★
音乐	★★★★★★
剧情	★★★★★★
操作	★★★★★★★★
耐玩	★★★★★★☆

摩托狂飙

□版本：1.00 □大小：128kB □费用：8元 □平台：KJava、S40
□类型：体育竞技 □下载方式：编辑短信980997发送至10658899
□推荐玩家：喜欢挑战极限及对速度有追求的玩家



《摩托狂飙》是一款摩托竞速类游戏，该作提供了雅马哈、铃木、宝马三款摩托和八种场地与赛道供玩家进行选择，而且该作还支持分数上传，与三五好友坐在一起比拼速度与分数也不再是梦想。





该作的画面比较写实，对于竞速时的摩托表现比较好。但其他队友的细节表现则比较一般。另外该作的背景种类繁多，从林荫公园到时尚都市再到游乐场、摩天轮等，每个赛道的背景场地都截然不同。但是该作没有小地图的整体赛道表现，因此只能依靠屏幕中央的方向提示进行游戏，这将该作的难度提升了不少。由于三种摩托对于各种地形均有不同的适应度，如何针对赛道选用最佳的摩托是玩家需要提前计划好的。

该作没有独立的新手指导赛道，但鉴于竞速类手机游戏大部分都是易上手且操作简单的，因此也不算什么问题了。

点评：《摩托狂飙》的画面写实，操作简单，上手难度低。竞速类游戏独有的紧张与刺激感在该作游戏中都可以很好地体会，成就感（上传分数）也会成为玩家之间相互炫耀的最有效武器。

系统	★★★★★★
画面	★★★★
音乐	★★★★★
剧情	★★★★★
操作	★★★★★
耐玩	★★★★★



随着移动互联和个人计算时代的来临，各种随身数码IT产品已经不是简单的玩物或者炫耀用的奢侈品，特别是对大学生而言，它们更是成了学习生活中的必需品。因此离开了灌输式课堂，经历了高考的"战争"，即将升入大学或步入大学不久的学生朋友们，都会在这个夏末秋初选购各种数码产品来"武装"自己，以精良的装备迈入新的"战场"。

然而刚刚成年，一直在单纯的家庭课堂生活中的朋友们，很多都是初次选择数码产品，缤纷繁多的品牌、型号，复杂的配置和喧嚣的市场，很可能让大家陷入迷茫。其实在市场中有大量的产品在设计时已经考虑到了大学生的要求和使用环境，可让大家减少很多麻烦。在本篇中，我们就通过自己的经验和厂商的推荐，为大家介绍适合大学生活各个方面的数码产品。

由于很多同学还是"菜鸟"，我们尽量将这些产品的基本属性进行一些简单的讲解，希望对大家有所帮助。

大学的学习和生活方式与新生们经历的12年学习生活有着相当巨大的差距，例如绝大部分同学都会进入寄宿制的学校，尽管很多人在高中时就已经开始在学校住宿，但大学的宿舍规模更大、人员更加复杂，过于昂贵显眼的产品很容易丢失。大学中同一天的课程可能在多个教室、教学楼甚至教学区里，自修教室和图书馆、宿舍、食堂等的距离更远。而离开家庭在其他省市上大学也是非常普遍的情况，假期返家和返校都需要进行长途旅行，这都要求数码产品不能太笨重，拥有较强的续航能力。

因此，大学生需要的随身数码装备与家庭、商用、游戏数码产品有相当大的差别。无论是从价格还是实用性，以及很可能出现的损失的可承受性角度考虑，我们都建议大学生选择一些中等价位的高性价比产品。至于课业或生活中的特殊需求，我们在下面会进行专门的介绍。

○手机

无论是对家人还是同学的思念，或是纯粹基于目前移动互联能力的需求，都让手机成为大学新生在选购数码产品时的第一选择。目前市场上的主流手机，特别是针对学生的中低端手机大都实现了智能化，从操作系统看，主要是诺基亚的塞班（Symbian）系统和大量手机品牌采用的安卓（Android）系统。

一般来讲，700元～1500元之间的手机属于入门级智能机，配置较低，可以满足一般的需求。1500元～3500元之间为较高端的智能机，配置在现阶段甚至未来一段时间内绝对够用，运行手机应用软件和游戏也没有问题。而4000元以上



大家最熟悉的手机品牌

的就属于智能机的顶级产品了，一般是最新的型号，性价比最低，但是可最大程度满足用户对手机性能的所有需求。不过，我们不建议花这么多钱购买高端手机，因为数码产品的更新换代太快，而很多高端功能对于大学生并不是非常实用的，一旦损坏或丢失更是损失惨重。

以往大学生入学购买手机时，诺基亚（Nokia）曾经是第一选择。首先诺基亚的品牌影响力已经深入人心，销售与服务网络遍及全国；其次它的产品型号丰富，设计相当多样化，滑盖、直板、全键盘、触摸、折叠应有尽有。另外正值青年的大学生，活动量大又粗心，手机难免磕磕碰碰，而诺基亚手机结实、耐摔的特点是他们选择的理由之一。

但要说到手机的性能，诺基亚大概唯一值得称道的就是信号还算不错了。在智能手机大行其道的今天，尽管塞班系统也拥有扩展和发展能力，特别是新的塞班3平台手机，在处理器、内存、屏幕等方面的配置也越来越强大，不过无论是系统的封闭性还是落伍的签名模式，都让用户和开发者备感困扰，应用能力受到很大限制，也因此让安卓系统成为了国内智能手机用户的新宠甚至是第一选择。

安卓系统的特点就是开放性，当然软硬件的扩展性也很好，有更丰富的应用程序让用户更自由的选择。现在的大学生往往都紧随潮流，喜爱有趣多样的程序和游戏。一个扩展性能好的手机，在很多时候也会很方便，利用须臾不离身边的手机来管理我们的学习生活，例如日程、课业、财务等，比其他数码产品更实用和快捷（请参考本期的软件栏目开学专题）。

目前市场中的手机，还有一部分采用微软的Windows Phone（即原先的Windows Mobile，简称WM）和黑莓、苹果iOS等操作系统。但Windows Phone手机大都采用早期的6.5甚至6.1版本，它们已被微软放弃，所以系统的后续维护、升级等服务很成问题，不过其价格普遍较低，大部分都在600元以下。微软公司最新的Windows Phone 7手机型号很少，目前还没有在国内普及，而且作为安卓的竞争对手，它的起步实在不算顺利，缺点和争议都还较多，建议观望。顺带提一下，就现在的情况看，在不久以后，诺基亚的手机倒可能会用上Windows Phone 7操作系统。


新型黑莓手机

黑莓手机操作系统为BlackBerry，简称BB，仅应用在自家手机中，而这些手机传统上更偏重商业应用，新型号虽然有一定转型，但价格偏高。苹果iOS手机即iPhone，价格也普遍在3000元以上，除非特别虚荣或预算非常充足，我们并不建议大家选择，希望感受苹果产品的同学倒不如选择iPad，在学习生活和上学旅途中更实用。

在选择安卓系统的手机时，应尽量要求版本达到2.2或更高（各版本的不同可参考8月上旬刊的《平行世界——暑期平板电脑横评》及2010年10月上旬刊的《终极进化——从手机走向平板电脑的智能操作系统》），因为这个版本的一些新增功能比较重要，例如安卓2.2手机能变成无线热点（AP），发送WiFi无线信号，让其他只支持WiFi的数码设备分享手机的3G或GPRS无线数据连接。虽然低版本的安卓产品通常可以升级到高版本，可是对于大部分刚接触安卓系统的用户来说，再简单的升级说明也显得生涩难懂，风险也较大，所以并不推荐。建议大家直接选购内置了安卓2.2及更高版本的产品。

当然也有很多大学生朋友希望拥有更简单易用的手机，特别是对自己扩展软硬件并不感兴趣的女同学，因此中低端的非智能手机也有一些出色的产品同样值得关注。

在选购智能手机时同学们肯定会发现一些很常见，但以前并不了解的功能和配置参数，它们到底代表着什么意义呢？

1.重力感应和加速传感器： 目前绝大多数手机的标准配置，可感应到手机目前的姿态和正在进行的运动，可不用指点碰触就进行一些操作，例如屏幕纵横显示方式的转换、关闭闹钟等（参考2010年9月下旬刊的《身轻动，心飞扬——崭新的体感操控时代》）。

2.电容屏/电阻屏和单点/多点触控： 电容屏与电阻屏就是目前流行的手机触摸屏构造。在手机的触摸屏上，能同时感应到几个触摸点，就是可以实现几点触控，所谓的单点触控就是同时只能感受到一个点的触摸。

电容屏更容易实现多点触控，只能感受皮肤的接触。电阻屏一般可实现单点或两点触控，不仅能感受手指，任何物体点触屏幕都能引起感应。

由于目前的智能机多采用大屏幕，正面按键极少，所以新的智能机程序，特别是游戏界面大都采用了完全触摸屏控制。例如有些采用比较传统操控方式的游戏，需要玩家同时控制屏幕上虚拟的方向键和功能键，要玩这些游戏，多点触控就是必需的能力。

3.WiFi/WLAN： 这是中高端甚至低端手机中已基本普及的功能，其实是指同一个功能，即目前最常见的一种无线局域网络，采用IEEE 802.11 a/b/g/n标准，其中代号越靠后表示速度越高（详见下文的路由器选购），但对手机来说，支持到54Mbps速度的208.11 g标准就足够了。

在学校的教学楼、图书馆等地，以及较高档的宾馆、快餐店、咖啡店一般有免费的WiFi网络提供。支持WiFi功能的手机，在这些地方都可以使用其提供的免费无线网络，不消耗手机的数据流量免费上网，下载速度也比较高，所以



提供免费WiFi上网的区域通常带有这一标志

相当实用。

4.GPS/A-GPS： 前者是借助美国GPS（Global Position System，全球定位系统）卫星信号定位的功能，后者则是通过手机信号塔来进行粗略定位的功能，需要消耗一定的数据流量，但速度更快。对经常出门的朋友，这些定位功能很重要，目前GPS主要在中端以上手机中普及，A-GPS则应用于几乎所有新手机中，在配备GPS的手机中也常配备，作为辅助定位手段。笔者发现很多朋友无法区分GPS和GPRS，后者的全称是General Packet Radio Service，即通用分组无线服务，是在3G标准出现前的一种手机无线数据传输模式，和GPS完全是两个概念。

在选购智能机的时候，还有一些配置反映了手机的性能和价位档次，大家在选购时也应有所了解。

1.处理器： 目前为智能手机提供处理器的主要有高通（QUALCOMM）、德州仪器（Ti）、三星等几家厂商，型号数量相当庞大，不过我们只要知道基本上主频越高越好，编号数字越高越好就可以了。在实际挑选时应选择处理器频率达到600MHz以上的较新型号处理器。

2.Rom和Ram： 简单的理解：Rom相当于电脑的硬盘，Ram相当于电脑的内存。它们的容量当然是越大越好，而且在选购时，应要求Ram达到256MB，Rom则应在512MB以上，才能保证流畅的使用。

3.屏幕尺寸、规格和分辨率： 屏幕尺寸一般以对角线的长度来表示，单位英寸（Inch，1英寸约合2.54cm）。

同一尺寸（对角线长度）的屏幕，屏幕规格不同，显示面积也不同，屏幕规格常用屏幕的长宽比来表示，长宽比越接近，实际显示面积越大，这就是为什么标称尺寸一样的4:3屏幕显得比16:9屏幕显得大一些。

夜景屏幕中可显示的实际像素数量即分辨率，一般以长宽排列的像素数量乘积表示，例如800×480、640×400等。

屏幕是手机上的耗电大户，一般来讲屏幕尺寸越大，像素数越高，就越耗电，不过为了正常使用目前大量的移动互联应用，3英寸的屏幕和480×320的分辨率是很必要的。

4.摄像头： 现在手机基本都拥有后置摄像头，也有一部分带有前置摄像头，便于进行视频通话，但价钱可能会高一点。摄像头的像素不用太高，300万~500万足够了，毕竟只是手机，照相不专业，跟普通数码相机的拍照效果完全不能相比的。过高追求手机像素的情况，可能会浪费大量资金，导致性价比很低。

5. 电池： 电池容量单位的是mAh（毫安时），一般达到1400mAh左右就差不多够用了。不过对于大屏幕的智能机来说，1400mAh往往只够一天的使用时间，所以尽量选择大容量的电池，尤其对于现在的学生来说，手机使用比较频繁，有块备用电池也很重要。

6. 尺寸、厚度、重量： 有些人就爱大而厚实的，也有些人喜欢小巧轻薄的。和笔记本电脑一样，同等配置下做得越轻薄，价格肯定也就越高。

我们推荐了以下几种机型，但它们并不能代表市场中所有适合大学生朋友的产品，例如本期新品初评中介绍的摩托罗拉XT316，新上市的天语W700、华为U8800/C8800、诺基亚C5等也都是很有特色的产品。

1.中兴V880



点评：高性价比国产智能手机精品。

参考价格：950元

外观设计：直板式

网络模式：WCDMA/GSM/WiFi

屏幕尺寸类型：3.5英寸电容屏

屏幕分辨率：800×480

操作系统：安卓2.2

处理器频率：600MHz

内存容量：256MB

2.索尼爱立信CK15i（国行版）



点评：这是一款强调QQ应用的廉价非智能机，但其全键盘模式仍可让喜欢聊天上网的用户如虎添翼。多种色彩和可爱的造型非常适合女生，不过不支持3G连接。

参考价格：1199元

外观设计：侧滑盖全键盘

网络模式：GSM/WiFi

屏幕尺寸类型：3英寸单点触摸电容屏

屏幕分辨率：400×240

操作系统：无

处理器频率：不详

内存容量：不详

3.三星S5830 Galaxy Ace



点评：三星新一代Galaxy手机的代表，这一系列手机的性价比和外观都相当不错，值得推荐。

参考价格：1760元

外观设计：直板式

网络模式：WCDMA/GSM/WiFi

屏幕尺寸类型：3.5英寸电容屏

屏幕分辨率：480×320

操作系统：安卓2.2

处理器频率：800MHz

内存容量：512MHz

4.摩托罗拉Defy



点评：拥有一定三防能力的智能手机，配置也相当主流，适合喜欢“折腾”的大学生朋友。

参考价格：1980元

外观设计：直板型

网络模式：WCDMA/GSM/WiFi

屏幕尺寸类型：3.7英寸电容屏

屏幕分辨率：854×480

操作系统：安卓2.2

处理器频率：800MHz

内存容量：512MB

目前的3G网络收费已经大大降低，对喜欢移动互联应用和远离家庭，经常需要打长途电话的大学生朋友来说，已经到了选择3G电话和服务的时候。

目前国内的3G标准混战仍在持续，3种3G标准的信号强度和网络速度，以及在各地的服务差异还是明显存在的，我们在2010年12月上旬刊的《3G时代的流言与真实》中进行了实际测试，大家可根据自己的实际需求来购买，不过在手机型号方面，联通的WCDMA机型数量远超电信的CDMA2000机型，中国移动的TD-SCDMA机型则相当少见，加上其网络素质不太理想，不建议采购相应产品。

在资费标准方面，3家移动服务商都提供了多种套餐模式，在数据流量、通话时长、网络服务等方面各有偏重，在采购套餐时应注意自己是更需要长途电话时长还是上网流量或是短信数量等。

○笔记本电脑

很多新生可能都会在他乡的大学学习，加上上课和自修时都希望能随身携带电脑，所以现在大学生们的电脑采购以笔记本电脑为首选。在大学期间，学习比游戏更重要，而且考虑到价位和便携性、续航能力、实际性能、功能需求，我们并不推荐高端游戏本和廉价上网本。国内市场上联想、华硕、宏碁都有专为学生设计的型号，价格一般在4000元左右，戴尔、索尼、东芝等品牌的中低端笔记本在外形配置等方面也很适合大学生用户，但价格稍贵一些。

选购笔记本也需要关注几项参数，它们同样和笔记本的价位有密切的关系。

1.CPU： 最近的笔记本CPU平台有了比较大的变化，Intel的Sandy Bridge和AMD的A系列APU系统在性能、功耗等方面表现都很出色，应该是我们的优先选购对象。前者的处理器性能强大，后者则胜在内置显卡强大，而且可与独立显卡实现混合交火双显卡加速。

酷睿i5因为拥有睿频功能，可提升实际运行频率，因此同频率性能强于酷睿i3。而一些低端产品中虽然也采用了酷睿i7，但为了压缩成本，经常会在散热等配置上有一定缩水，并不建议选购。

2.内存： 现在最低配置也是2GB了，Win7系统也至少需要这个容量的内存，如果要使用64位Win7则最好能安装4GB内存。而A系列APU的单显对内存要求较高，应尽量配合高频率4GB双通道内存。

3.硬盘： 根据自己需求选择，现在大都是320GB、500GB，如果不存储大量的高清电影，应该是够用了。硬盘还有一个转速的参数，单位是rpm（每分钟转数），转速越高磁头寻找和存取数据的速度就越快，主流笔记本硬盘是5400rpm，如果能达到7200rpm更好。

4.屏幕尺寸： 屏幕大一点看起来能舒服一些，散热也会好一点，分辨率也可能更高。不过相对来说，在厚度相同的情况下，大屏幕笔记本的体积重量更大，便携性较差。

5.显卡： 分为集成显卡和独立显卡，集成显卡目前大都已和处理器一体式设计，成为了核芯显卡（Intel）和单显（AMD）。独立显卡的性能虽好，但比较费电，影响续航能力，支持双显卡切换的更好一点，A系列APU还可使用混合交火技术，让单显与独显同时工作。

6.操作系统： 现在笔记本电脑的预装系统往往都是Windows 7家庭普通版，这是Windows 7很基础的一个版本，可基本满足个人和家庭

使用，但比较麻烦的是，在校园网这种大型局域网环境中，这一版本功能就不足了，可考虑升级为Windows 7家庭高级版、专业版或旗舰版等更高级的版本。如果确定升级操作系统，则可选择一些仅配置PC-DOS或Linux的低成本笔记本，省去笔记本价格中Windows 7的授权费用，然后再自行安装高版本Windows 7。

另外还有一些设计特色很可能不会反映到价格中，甚至在选择时会忽略，但对我们的实际使用感受却有着很大的影响

1.电池： 电池的芯数多了能提供更高的容量，续航能好一点。最好购置一块备用电池。在大学中使用的话，续航能力还是很重要的。

2.USB配置： USB接口不宜太少，起码要有3个，以备不时之需，如果能有供电更强、速度更高的USB 3.0接口更好。

3.键盘背光： 中低端笔记本的键盘一般不带背光，但拥有背光键盘还是很不错的，可以在夜晚不开灯的情况下更方便地使用，在大学的集体宿舍里不太会影响他人休息。

笔记本电脑的选购

由于目前电子市场较为混乱，特别是配置复杂的笔记本电脑卖场，年轻的大学生去选购经常会被奸商算计。建议大家尽量在网上选好自己满意的几款笔记本，然后再去实体店购买。要坚持购买自己所选的品牌、型号，不要随便更换商家推荐的型号。记清自己所选型号的处理器型号、内存和硬盘容量这3项最基本的参数，因为有很多笔记本的型号与参数十分相近，需要大家注意区别。最后还要检查购买笔记本的配置及赠品，以防被商家克扣或加价出售。接下来就是一定要索要发票，这对于日后的保修来说非常重要。

目前很多笔记本电脑厂商都提供了自家的网上商店，在网页上还可选择配置，并提供一些个性化装饰选择如彩壳、铭牌等。另外一些大型电子商务网站如京东、新蛋等，也可提供很全面的型号，并经常有各种折扣活动和赠品、积分等，也是购买笔记本电脑以及其他电子产品的好途径。

参考机型：

联想Ideapad Y470N



点评：强调娱乐性能的笔记本，性价比不错，但不建议选购酷睿i7型号。

参考价格：4650元~6030元

屏幕尺寸：14英寸

处理器：酷睿i3/i5

内存：2GB~4GB

显卡：GeForce GT 550M

硬盘：500GB~750GB

宏碁Aspire 4750系列

点评：宏碁电脑的高性价比系列，可选型号非常丰富，不过低端型号中集成的独显性能非常一般，而中端型号的2GB内存显得有些寒酸，建议升级至4GB。其低端型号有未



预装Windows 7的型号。

参考价格：3450元~6000元

屏幕尺寸：14英寸

处理器：酷睿i3/i5/i7

内存：2GB

显卡：GeForce GT 520M/540M

硬盘：320GB~750GB

三星RV420-S02/Q460-JS02

点评：两款三星在暑期进行促销的笔记本电脑，价格还算不错，值得考虑。

参考价格：3999元/4999元

屏幕尺寸：14英寸

处理器：酷睿i3-2310M





内存：2GB/4GB

显卡：GeForce GT 520M/540M

硬盘：500GB/640GB

喜爱色彩的用户还可考虑华硕的A43E系列，索尼的VAIO C系列等。戴尔虽然没有明确的学生本，但Inspiron 14R也拥有不错的性价比，且在暑期同样有促销优惠活动。



VAIO C系列和华硕A43E都是“好色”一族的好选择，不过索尼本的价格有些高

○MP3、录音笔、收音机、耳机

MP3原本是一种音频的压缩编码方式，全称为MPEG-1 Audio Layer 3，MP3播放器就可以理解为能够播放MP3格式的文件的播放器。在学习外语和日常活动中欣赏音乐都非常有用。录音笔则主要用于在比较重要或艰深难懂的课程中进行录音，课后可反复收听教师的讲解或整理笔记。收音机除了通过广播了解新闻、时尚之外，最重要的用处是在外语听力考试时收听考题。

目前MP3播放器大都已经具备了录音和收音功能，同时这些功能也已被手机所收入。但与我们之前针对普通用户的一些选购文章不同，笔者认为对大学生朋友来说，手机仍没有完全取代MP3播放器和录音、收音装置的能力，因为对特定的学习用途来说，需要MP3拥有更好的操控能力，可方便的进行段落定义、段落反复播放等操作。另外录音设备的灵敏度和回放音质、收音设备的波段覆盖能力和音质等，都是大学生用户必须考虑的问题，这些功能在大部分手机上只是做得马马虎虎，说不上优秀。

我们的建议是选择一款拥有较好收音能力和操控能力的MP3，而录音笔则可在大三、大四开始一些较深奥的专业课时再购置。另外因为对音质的要求较高，有条件的朋友应考虑购买一副较好的耳机，至少在一些重要场合如听力考试和回放课程时使用。

在MP3选购时应注意以下这些指标，首先是播放时间应达到10小时以上；在容量要求上，一般来说，正常音质MP3一分钟的大小约为1MB，1GB以上的容量应可满足学习需求，再考虑到同时装载一些喜爱的音乐，2GB是选购的起步容量。另外还有信噪比（SNR），它是衡量很多发音设备素质的重要参数，我们只要简单地知道SNR越高越好就行了，一般应选择信噪比在70dB（分贝）以上的产品，但超过100dB后一般人和耳机就难以感觉到区别了，因此不需要追求过高的信噪比指标。如果准备完全取代收音机的话，一定要确保MP3的FM收音范围在87.5MHz到108MHz之间，最好能向两端扩展一些，因为校园广播和听力考试的频率常常会设置在比较靠边的频率，既便于搜台，又可避免被其他公众广播频道所干扰。如果在实体店购买MP3的话，我们强烈建议寻找一个较为安静的场合进行现场试听。

这里请大学生朋友注意，不要选购大屏幕MP3，它们在考试时可能会因屏幕过大而吸引监考老师的注意，甚至被禁用。对喜欢视频的同学，完全可以考虑购置大屏幕手机或平板电脑来满足随身视频播放的需求。

参考机型：

三星YP-U5



点评，彩壳MP3的代表，轻巧可爱。
参考价格：250元
容量：2GB

飞利浦 Mix Ⅲ



点评：比较方正的产品，适合男生携带，音质出色。
参考价格：239元
容量：2GB

○相机、摄像装备

在外地上学且经常有机会出外活动和旅游的学生朋友，一定希望在各处留下自己的靓照，有时还要翻拍一些重要的资料。手机的摄像头能力仅适合记录日常生活，让它去拍摄准备留存纪念的风景、靓影或细微的文字，能力就不够了。所以如果资金足够，建议大家选购一款DC，特别是可弥补手机不足的长焦、广角、微距相机。当然在视频拍摄能力上，DC也是远超手机的，对学生朋友来说完全可以替代DV，作为摄像的首选。

选购数码相机需要注意的规格比较多，有些参数非常专业化，在这里我们仅进行一下简单的介绍。

1.像素数： 可反映相机拍摄照片细致程度的指标，即一幅照片由多少个带颜色的点构成。现在的DC像素数一般都会在1000万以上了，这个数据自然是越高越好，不过注意应是有效的真实像素数，有些低端产品的像素数是“伪”像素，是计算出来的，效果比同样数量的真实像素数差得多。

2.光学变焦倍数： 光学变焦是通过改变镜头的结构来改变焦距，从而拍摄到更远的物体。光学变焦倍数越大，能拍摄到的景物就越远。而所谓的数码变焦，仅仅是将图片放大，并未改变焦距，会使照片的质量下降。

3.微距对焦范围： 数字越小，就越能近距离拍摄到清晰的影像。

4.光圈F： 光圈值越小，对焦后的清晰景物范围越大（景深越大），适合拍人像、较大的物体全貌等。光圈值越大，对焦后的清晰景物范围越小（景深越小），适合突出某些部分和细节，可让背景模糊掉。

5.防抖功能： 光学防抖可以稍微缓解抖动造成的画面模糊。

6.快门速度： 最小快门速度越快，越容易捕捉到瞬间的图片，最大快门速度越大，越适合拍摄夜景等黑暗场景。

参考机型：

佳能SX220 HS



点评：这是一款小巧便携的大光学变焦相机，功能全面，性能主流。

参考价格：2450元

有效像素数：1210万

光学变焦：14倍

尼康S3100



点评：这是一款高性价比DC，多种色彩，外形时尚，适合女生使用。

参考价格：1060元

有效像素数：1400万

光学变焦：5倍

奥林巴斯SZ11



点评：性比不错的大变焦相机，18倍变焦的时候，可一定要拿稳哦。

参考价格：1740元

有效像素数：1400万

光学变焦：18倍

7.背部液晶屏：位于背部的液晶屏幕用于观察取景和回放照片，尺寸越大，像素越高，在相机本身看到的照片效果能更好一点。当然，这并不影响相片本身的效果。有些产品目前还配备了类似手机的触摸屏幕。

8.电池：现在的数码相机配备的锂离子充电电池，基本上可满足至少200张照片和半天时间的拍摄。另外一些采用5号或7号电池的相机，则胜在电池使用灵活，可随时购买更换，但一组电池的拍摄能力一般逊于原配锂离子电池，最好随身携带备用电池。

9.场景模式：对适合某些典型环境如夕阳、室内、雪景中最适合的光圈、快门速度等进行的预设，在这些环境中选择相应场景模式直接拍摄就可获得很好的效果，有的相机还有拍摄文字的场景模式，对大学生来说很方便。

资金充裕或对照相品质有很高要求的大学生朋友，可以考虑单反或单电相机，但由于尚处于摄像的学习阶段，且宿舍中不宜保存过于贵重的物品，我们建议大家选择低端产品，例如尼康的D3100单反相机、索尼的A33单电相机等，而佳能的1100D更是拥有炫目的彩色外壳，适合女生使用。

○各种外设

一、存储卡、U盘、移动硬盘

手机和数码相机、录音笔等产品本身的存储容量较小，所以必然要配一个内存卡。而高像素的数码相机拍摄出的图片体积较大，所以内存卡的写入速度应该选择高一些的，手机和一些手持设备还要求采用小型卡。目前的数码设备扩展闪存卡已经统一为SDHC和MicroSD（TF）卡，各厂家的产品非常相近，选择金士顿、雷克沙、Kingmax等品牌产品即可，另外三星等厂商推出了一些防护性能出色的闪存卡，也可以考虑。

另外，同样是储存携带数据之用的U盘，在大学里，拷贝课件、交作业等时候会用到，所以大家也要酌情购买。对于课业数据量巨大的同学，则可以考虑采购一块移动硬盘。

参考产品：

1.Kingmax Class10 SDHC

点评：其速度已经接近SDXC存储卡，不过拥有更好的兼容性。

参考价格：195元

容量：16GB

接口类型：SDHC

2.金士顿DataTraveler 108

点评：高性价比U盘，外形小巧，防护全面。

参考价格：85元

容量：8GB

接口类型：USB 2.0



3.希捷GoFlex Slim

点评：这款产品的厚度仅有9mm，相当于一只铅笔，而且支持USB 3.0接口，速度出色。

参考价格：700元左右

容量：320GB

接口类型：USB 3.0



二、无线路由器

大学新生可能只注意到了自己身边需要的数码产品，而忽略了对于大学宿舍上网很重要的路由器。由于大家都用笔记本电脑，所以在宿舍里设置一台无线路由器比拉出无数网线的有线路由器/交换机舒适得多。我们建议，如果有需求的话，应在开学后参考学校网络情况，并与室友讨论后再购买，以避免自带设备出现不兼容学校网络或其他人设备的问题，以及使用权限争夺问题。

无线局域网在发展过程中有许多标准，可是它们却不完全兼容，所以选购时需要多注意支持的标准。目前选择符合IEEE 802.11n标准的设备，它能提供300Mbps的高速无线上网能力，另外支持2.4GHz/5GHz双频的无线路由器可更好的避免学生宿舍较为密集导致的信号干扰，以及产生冲突的问题。无线路由器的选购和组网相关知识可参考本期“网络时代”栏目的开学专题，这里不再赘述。

参考机型：

TP-Link TL-WR841N

点评：这是一款低价802.11n无线路由器，最高可提供300Mbps的传输速度，适合组建无线局域网进行高速数据交换。



参考价格：155元

WiFi标准：802.11n

○平板电脑

相对来说，平板电脑对大学生来说并不是一个必须的数码装备，例如其轻便的特性更适合长途旅行者，全触控操作则更适合那些无空间使用键鼠的用户，这些特性更适合商务旅行者和娱乐用户而非学生。另外一般的平板电脑还有打字触感和速度较差，分辨率和多线程能力较弱等问题，也不适合大学的学习生活。

但是作为飞速发展的新应用，平板电脑在游戏、影音娱乐甚至学习应用方面也有出色的表现，AppStore中就有不少用于学习的软件，例如其电视广告中所见的《星图》软件就可直观的学习星座，另外已经有一些学校的某些课程利用了iPad的能力进行互动，效果也相当不错。

如果对便携性和操控能力有一定要求，或者课程需要，又或者希望获得比MP4更强的娱乐平台，那么我们建议的目标是安卓3平板电脑或苹果iPad系列，安卓2.X与3.X版本相比，在平板电脑上的表现差距很大，不推荐使用，而安卓3平板电脑采用更强的处理器、内存配置，且兼容安卓2.X程序，使用感受相当出色。至于黑莓PlayBook、惠普的WebOS平板电脑等产品，因为在国内的软硬件扩展都实在有限，所以虽然产品在国外颇受好评，但并不推荐选择。

需要注意的是，和Windows相差巨大的苹果iOS系统，在使用方式甚至软件设计理念上都有较大不同，例如它坚持不支持Flash（当然破解后可支持，但破解对一般用户来说比较复杂危险），尽管很多视频网站都提供了苹果可用的HTML5版本，但大家转贴在网页上的视频和大部分动态网站都使用Flash格式，所以仍无法观看。相对来讲，安卓2.X和3.X的操控、文件支持等比较接近PC上的Windows系统。

参考产品：

1.戴尔Streak 10 Pro



点评：目前最廉价的安卓3平板电脑，娱乐和工作的双界面切换非常实用。

参考价格：2999元

屏幕尺寸：10.1英寸

操作系统：安卓3.1

处理器：NVIDIA TEGRA2双核处理器

内存：1GB

内置闪存容量：16GB

续航时间：最长12小时

2.苹果iPad 2

点评：目前最好的平板电脑。

参考价格：3688元

屏幕尺寸：9.7英寸

操作系统：iOS

处理器：双核A5 1GHz

内存：512MB

内置闪存容量：16GB

续航时间：10小时



○结语

根据已经上大学的同学对学习生活的介绍、数码产品的选购意见和即将步入大学的同学的实际需求，再加上笔者自己的一些经验，有了上面的介绍，希望能给大家的大学生活带来帮助。但我们并不建议朋友们一定要采购这些产品，在购买数码产品时一定要量力而行，大学生活也并不是没有电脑和这些IT产品就不行的。

最后祝各位入学的大学新生学习顺利，生活愉快。



■北京 墨汁作寿

苹果的独霸时代

作为新一代平板电脑的开创者，iPad自其诞生之日就牢牢占据着这一市场的霸主地位，而根据最近的消息，尽管苹果iPhone仅提供了市场总销量的5.6%，而利润却占市场总利润的66.3%，如果以智能手机计算，则iPhone占据了19%以上的销量，市场占有率第一。很明显，苹果又占据了手机这一重要数码产品的市场王座。

而在苹果一家独大的时代，市场中呈现出的是两种截然不同的景象，所有的外设配件制造商，都在欢欣鼓舞地制造着各种各样的iPhone配件，其他的手机似乎被遗忘了，似乎所有的手机套上都烙印着iPhone、所有的屏幕保护膜的包装上也都有iPhone的标志，只要单一的开模，单一的规格，就能不断的获取利润，配件商们大概做梦都在笑吧。另外各种橡胶、塑料甚至金属外壳，各种转接线、各种功能增强件，只要能套到或插到iPhone上的东西，就会有人去做。

而硬件厂商们则截然相反，虽然不是哀鸿一片，但也不得不全都表现出背水一战的架势。安卓的机海、诺基亚的变革、微软的伺机而动，甚至国内厂商的Ophone与云OS等系统，都在试图从iPhone手里分一杯羹。至于打倒iPhone或iPad——这话最近都根本没人说了吧。针对苹果的这种集群优势，很多厂商都不得不亲自上阵推出自家扩展外设，例如E人E本的T3，就拥有自己的投影、网络等扩展转接口，而价格么，当然也和4980元的主机很相称了。

但一家独霸的时代终究是悲哀的，这说明在产品体验和对市场的掌握上，其他厂商都被苹果远远地甩在了后面。如果下一代iPhone真的推出低端版，连价格优势都可能不复存在的其他厂商，又该何去何从呢？


将iPhone变成单反相机的配件

虽然苹果的产品很美，但笔者相信，垄断的苹果恐怕不会那么可爱。要打破苹果可能的垄断格局，号召大家不要购买或者去购买国内其他厂商的产品是不行的（毕竟全球消费者不都像宇宙第一大国的国民一样），恐怕重要的还是厂商自己的努力。在8月份的平板电脑横评中，我们就发现逐渐成熟的安卓3系统，拥有相当出色的潜力，但让人惊讶的是其品牌与产量少得可怜，目前市面上的产品真是屈指可数。但它们虽然配置趋同，却有着不同的扩展和应用思路，反而分散了力量。另有大批的厂商，甚至包括一些重量级厂商，仍然抱着安卓2甚至是Windows 7系统不放，试图以价格或可能根本不存在的“界面熟悉感”来争取用户，这种想法真的不太靠谱。

很明显，打造一台价格高昂但合理，设计更接近完美的机器，比针对各个市场、各类人群推出配置繁杂、价格各异的型号，更受到用户和周边厂商的欢迎。但已被苹果推到危险境地的厂商们，是否还有机会和能力推出这样的产品呢？

酷派密集推6款WCDMA手机

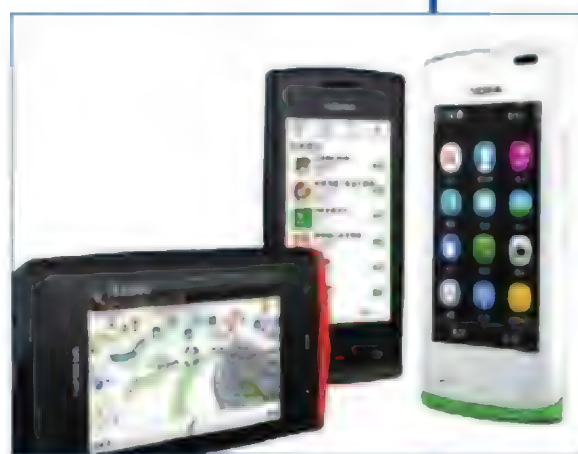
随着宇龙酷派在智能手机领域拓展力度进一步加大，它近期在市场一口气投入了6款WCDMA智能手机。这6款产品以中高端智能手机和双卡双待手机为主，价格从1000元到5000元不等，酷派全年智能机销售计划也提升至800万台。



酷派此次同时发布的6款新品中，最引人关注的是高端旗舰W770手机，为全球首款双3G双待手机（WCDMA+WCDMA）。此外还包括W721、W706、W708、W713、7500等各价位的产品。

诺基亚手机处理器终于飚过1GHz了

近日诺基亚宣布推出一款性能出色的入门级触摸屏智能手机——诺基亚500。配备诺基亚目前最快速的1GHz处理器以及500万像素的摄像头，提供卓越的音乐及娱乐视听体验，预装诺基亚地图及驾车和步行语音导航服务，诺基亚500采用新的Symbian Anna（塞班安娜）操作系统。



诺基亚500的黑色版本将于2011年第三季度在中国上市，白色版本将紧随其后于今年年底上市，预计其不含税和补贴的零售价为150欧元（人民币1385元）左右。两种款式均提供两种不同式样的可更换后盖。更多颜色款式的后盖将于今年晚些时候上市。

潮流时尚耳机品牌Nixon入驻苹果店



Nixon于1997年在美国加州创立，主要是为年轻消费者提供精致、激情且充满设计感的手表、耳机和服装产品。如今Nixon的产品也得到了苹果公司的极大认同。RPM、Micro Blaster、Trooper 3-Button Mic和Wire 3-Button Mic等多款中高端耳机、TPS和Block超酷金属便携音响，以及时尚双肩背包等产品已经正式入驻苹果店，在亚洲乃至全球的苹果直营店和网上直营商店中进行销售。

其中Nixon耳机的当家产品，Trooper/Trooper 3-Button Mic拥有时尚的设计、多样的色彩、舒适的材质和出色的音质，是时尚果粉最好的彩壳拍档之一。

戴尔平板电脑Streak 10 Pro登场

Streak 10 Pro是戴尔首款基于安卓3.1系统（Android）的10英寸平板产品，其独特的“双重界面模式”允许用户在个人及商务模式之间进行自由转换，两种数据分别独立保存，确保信息安全，从而实现个人工作与生活的平衡。从即日起，戴尔Streak 10 Pro在戴尔官网及认定渠道进行销售。

戴尔平板电脑Streak 10 Pro装备10.1英寸高清触摸屏，采用康宁防划玻璃面板和拉丝铝合金背板，厚度仅13毫米。它配备英伟达（NVIDIA）Tegra 2双核处理器。另外还配置1GB内存，16GB存储空间及扩展存储插槽，立体声扬声器及前后双摄像头，内置WiFi、GPS和蓝牙功能，标准工作时间可达12小时。Streak 10 Pro还具有领先的“快速唤醒”功能，可实现迅速一键无延迟的系统唤醒。



中国领先语音合成与识别领域

近日科大讯飞于近日刚刚结束的“国际英文合成评测大赛（Blizzard Challenge 2011）”上获英文合成系统综合评分第一名，这已是科大讯飞自2006年起第六次蝉联该项赛事桂冠。

科大讯飞云语音等技术能非常出色的识别各种语音录入，并合成出非常自然的语音，可广泛应用于手机、电脑的操控、输入和语音输出等方面。想像一下吧，魔兽世界如果采用了这一系统，所有的语音都可通过文本存储，能立马节省庞大的存储空间；而我们用“//Cry”方式在输入栏“喊”出的每一句话，都可能真的回荡在铁炉堡中——“组团啦……团啦……啦！！”。用到这些技术的话，未来那些低性能的机器人“瓦力”们一定也可以讲话啦。



奥林巴斯PEN系列3款新品重拳出击

奥林巴斯在今夏再度发力，推出了3款全新PEN系列机型：E-P3、E-PL3和E-PM1。E-PL3配置了3.0英寸16:9可翻转LCD液晶屏、升级版LiveMOS传感器及TruePic Ⅵ数字图像处理引擎，具备高达ISO 12800的感光度范围。另外，艺术滤镜功能也在E-PL3上也进行了升级，除了6种各不相同的艺术效果外，还新添“星光效果”和“白边效果”。

E-PM1和E-P3则是相对简化和轻便的产品，但在核心配置方面与E-PL3类似。







头牌新闻

AMD在京召开A系列APU体验发布会

■本刊记者 魔之左手

近日AMD在北京隆重举行了“极智加速 引领视界”的A系列APU体验发布会，200多名来自OEM厂商、渠道和DIY以及媒体的代表现场体验了APU的领先特性。在会上，AMD宣布AMD A系列APU已经面向笔记本和DIY渠道市场全面上市。

本次体验会是AMD A系列APU新视觉体验之旅的最后一站，此前已经在上海、广州、成都分别举行。会上详细介绍了高端A系列APU的特性，并通过生动的现场演示展现了APU在百核加速、个人智能超级计算机、极致视觉性能、全天计算等方面的优势。



AMD全球销售副总裁刘君狄先生致开场辞

现场以视频、实物展示、游戏互动体验的方式，充分展现A系列APU的特性。AMD在现场透露，现在已经有超过50种的领先应用程序支持APU加速，包括IE9、Office 2010、Adobe Flash Player 10.1、暴风影音播放器以及众多的视频和图片编辑软件等，通过APU的加速功能，实现更高效、更流畅的操作和应用体验。

硬件店

2011中国最具价值IT消费产品颁奖典礼落幕



2011年8月3日，由《电脑爱好者》杂志社举办的“2011中国最具价值IT消费产品颁奖典礼暨用户大调查”发布会在北京万寿宾馆召开。“最具价值产品”（MVP，Most Valuable Products）评选一直是《电脑爱好者》杂志社的品牌活动。本年度活动聚焦于中国IT消费类产品，旨在通过更大范围、更多渠道、更精确定位的调查，获取消费者的使用习惯、使用心得、满意度、购买意向等综合信息，评选出消费者最喜爱的产品；同时通过专业媒体及专家的产品推荐，促成厂商与终端用户的直接对话。本次大会共评选出20多家企业，54种优秀产品。

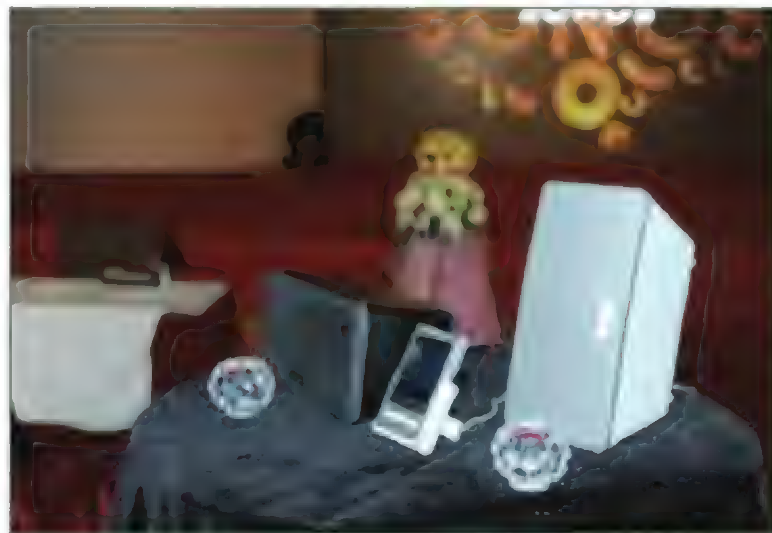
多款新品齐上 三星打印机打造商用多面手



“赢在快人一步”三星2011年打印机新品发布会近日在京举行。三星数码打印产品事业部相关负责人表示“全新的中高端系列产品将使三星产品线布局进一步完善，三星打印机对企业级用户市场的关注一如既往，但SOHO及个人用户市场也不会被忽视。”此次发布的中高端黑白激光打印机ML-6510ND，打印速度可达62ppm。高端A3数码复合机SCX-8030ND、SCX-8040ND、CLX-9250ND、CLX-9350ND则能为用户提供适合当今多样化办公环境的打印输出方式。

美国SONOS发布Play:3无线Hi-Fi全能播放器

美国SONOS公司7月21日在北京桥艺术中心举行主题为“欢迎来到SONOS音乐之家”新品发布会，全球（北京、欧洲、美国）同步发布Play:3全能播放器。美国SONOS公司创始人、总裁John Macfarlane，共同创始人、副总裁Trung Mai及亚洲区董事总经理张亚玲亲临发布会现场。发布会上SONOS同时宣布与中国本地正版音乐服务商多米（DUOMI）公司合作，推出适合国人需求的SONOS平台上的DUOMI在线音乐服务，为中国音乐爱好者打造高品质的家庭无线Hi-Fi音乐新体验。SONOS Android控制软件中文版也在同时发布。



Razer为游戏爱好者献上Electra雷霆齿鲸耳机



Razer7月28日发布了Razer Electra雷霆齿鲸耳机，这款个性时尚的耳机凭借精确调教的

两个驱动单元，可提供震撼的低音和动感平衡的音效。其位置经过优化、符合耳廓形状的厚实仿皮质耳罩加强了声音隔离，能有效隔离噪声。柔软的头带结构与轻盈的边框，让用户长时间佩戴依然舒适。产品发布后，Razer Electra雷霆齿鲸会首先登陆中国，一个月后将在其他国家上市。

Kingmax推出USB 3.0“型碟”



Kingmax新近推出了采用USB 3.0技术的新品U盘“型碟”，其机身采用漆黑皮革材质，令产品便于拿握，并在密闭性和抗震性方面得到了保障。尾部镂空便于挂绳携带，同时可以用于插放盖帽。“型碟”采用原生单芯片双通道USB 3.0方案，读取速度可达66MB/s，写入速度达41MB/s。它拥有8GB、16GB、32GB以及64GB的容量规格，并提供5年质保。

飞利浦发布两款P系列显示器新品





7月15日，飞利浦推出22、24寸两款P系列新品——221P3L、241P3L，它们同样属“Brilliance睿丽”认证体系，拥有出色的节能和环保属性。221P3L开机模式下功耗17.8W，241P3L也仅为18.9W，待机模式下都只有0.5W。221P3L还配备了飞利浦的睿动光感（PowerSensor）技术，能够通过传输和接收无线红外信号来确定用户是否就位，并在用户离开电脑时自动降低显示器的亮度。两款新品均采用了Full HD 1080P全高清液晶屏幕，分辨率1920×1080，拥有20,000,000：1的智能对比度，配备智能显亮（SmartImage）技术，它们都提供了DisplayPort、DVI以及VGA3种接口以及USB接口和音箱，并享受飞利浦的“三年质保 飞常服务”。

网络帮

WebQQ全面升级支持IE9，将不在低版本浏览器上开发新功能

日前，腾讯宣布WebQQ将针对微软IE9进行全面升级，针对IE9浏览器作出定制化的产品特性。与此同时，为了给用户提供更快速、平滑、安全的使用体验，未来WebQQ将全面针对高版本IE浏览器的兼容性来研发，用户可以在IE9以及IE8浏览器上体验到更多WebQQ带来的新特性。此次WebQQ的全面升级，结合IE9独有的一些创新特性，给WebQQ用户带来了网站锁定+图标提示、缩略图预览、跳转列表等新体验，HTML5的运用让WebQQ灵支持动态壁纸、壁纸选择器、3D游戏，以及地图定位功能。



软件圈

国内首款自主产权“FPM财务绩效管理套件”正式发布

企业绩效的组成来自各方各面，随着管理工作的深入，人们发现一向以“后勤支持”示人的财务系统其实也是企业绩效的重要来源。近日，一款名为“元年E7-FPM”的财务绩效管理套件由北京元年软件有限公司正式发布，该公司于2000年诞生于清华园，多年来始终致力于高效财务绩效管理解决方案的开发研究。本套件是国内首款具有自主知识产权的财务绩效管理软件套件，与同类竞争性产品不同的是，该套件主要针对成长型企业而开发，如果成长型企业在其快速发展中可同时解决绩效和管理的问题，必定为将来的稳定发展奠定良好基础。



晶合快评

SSD硬盘，你会用么？

■晶合实验室 King

今年以来，电脑硬件又有了一轮新的突飞猛进，我也蠢蠢欲动打算攒一台新电脑了。

首先是脸面问题，挑选机箱，为了避免广告嫌疑，就不细说了，但拥有USB 3.0接口肯定是必须的，接下来的配置也没费什么事，Intel 酷睿i7 2600K配上Z68芯片组的主板，企业级2T硬盘，GTX560Ti的显卡，怎么看着怎么高兴，不过Z68主板的Smart Response终于给我这次攒机旅程带来了纠结。Intel Z68芯片的这个名为Smart Response的新技术，中文大约应该叫“智能响应”吧。这个技术出台的原因就是，大家都很向往SSD硬盘的速度，但是又觉得目前SSD的价格过高，于是就有了Smart Response这样一个相对廉价的折衷方案。Smart Response的原理就是将一块SSD和一块传统硬盘组合，将SSD作为传统硬盘的缓存，从而达到速度的提升。这个技术，和早年Intel的Flash Response（迅盘）技术颇为相似，另外和希捷的混合硬盘原理也类似。而我们知道，从原理上来说，这种技术是让传统硬盘获得更大的缓存，用缓存来保留一些常用的数据，从而减少在机械硬盘上寻道的次数。Smart Response技术的实现，主要依靠的是Intel Rapid Storage这个软件，其中文名称是“快速存储技术”。不过，这项技术对芯片组也有要求，并且要在RAID模式下安装并进入Windows7 64bit系统才可以。说了半天，忘记也许有的朋友可能对SSD硬盘并不清楚，我还是补充两句。SSD硬盘是英文Solid State Drive的缩写，其存储介质使用的是闪存，基本上可以理解为大闪盘。而我们以前常见的机械式硬盘使用的存储介质是磁碟。相对于普通的机械式硬盘，SSD硬盘拥有很多优势，首先在性能方面SSD硬盘拥有明显的优势，另外就是功耗低、工作噪音极低又拥有上佳的抗震性能。当然有优点就会有缺点，SSD硬盘的缺点就是使用的闪存在读写次数上存在限制。SSD固态硬盘分为SLC（Single Level Cell）和MLC（Multi-Level Cell）两种。从物理上看，MLC与SLC的晶体管结构是一样的。区别在MLC在获得高密度的同时，牺牲了性能，写和读的时间都变长。在可靠性上，SLC可以做10万次持续擦写，MLC只能做1万次。这么一说SLC有更好的写性能和可靠性，因此肯定是首选了。但相比MLC的高昂价格，SLC只能用“更”字来形容，一般SLC的售价是MLC的2.5~3倍，你只要在淘宝上搜一下“SSD硬盘 SLC”，就能看到有多恐怖。学习了这个初步知识，几乎使我有了放弃使用SSD硬盘的念头，1万次报废，难道在烧钱不成？其实我也是学习后发现自己产生了误区，目前市面上所有的SSD硬盘，都有自己的主控芯片，这个芯片的任务是在写入文件时，将文件精确地分配到每一块存储芯片上去。它的目的是让每块存储芯片的使用寿命和写入次数基本保持在同一状态。这是其提高使用寿命的一种手段。所以说1万次的写入寿命是指，每芯片可以大约写1万次，那么64G的SSD，每天更新所有的数据，相当于每存储芯片每天都写一遍，至少5到10年是没问题的。同时现阶段各个牌子的SSD都搭载有不同冗余存储技术，其目的在于用一定的容量换取整个SSD更长的使用寿命，例如标称120GB的SSD实际可用容量会因主控芯片的不同而只有111GB或者其他容量。当然这里面也有个怎么应用的问题，首先就是不要使用普通的碎片整理程序，因为SSD不需要整理碎片，相反碎片整理会大大缩短SSD的使用寿命；其次由于SSD的“寻道时间”已经降低到几乎为0，因此也就无所谓是否有“碎片”了。如果你用的是Windows XP，那么一定要关闭磁盘碎片整理程序，而Windows 7如果识别出你装的是SSD，会自动禁用磁盘整理功能，而且其他方面也做了优化。因此如果你要用SSD，那么最好还是使用Windows 7。



毁灭支撑腿的辰烽

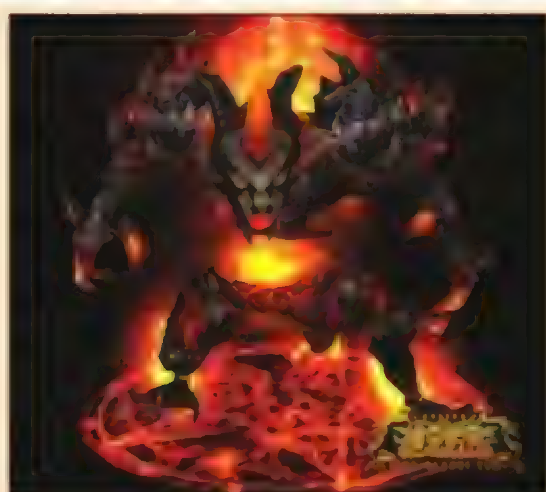
原理是明白了，但实际应用又是一回事了，到底用不用SSD硬盘，是拿来当缓存，还是直接做系统盘？不过大约Intel在开发这个技术的时候也没想到如今内存和SSD硬盘都开始大幅降价了。内存已经跌倒了80元2G的白菜价，而64G的SSD硬盘也在600元左右，于是经不住诱惑，内存装满了16G，移出8G当缓存，SSD硬盘直接作为系统盘。可惜了Z68主板，Smart Response技术看来和我无缘了。当然效果如何，那是谁用谁知道了。

最后说一句，在学习SSD硬盘的过程中发现，中国第一款SSD硬盘已经由湖南源科创新科技股份有限公司在2006年12月研发完成并量产，该公司的磐龙系列产品被首先运用于军用加固计算机领域。我很用心地找了一遍，负责任地说，虽然我想买，但真的没有。P

漫画作者：suns

完美时空

打的就是你：苏尔特



熔岩魔城副本，大家都不会陌生。但是你知道如何快速将最后的Boss杀死吗？这就好比是好端端的楼梯不走，咱们非要用跑酷的形式去完成。玩游戏，就是要有一丝创新，而一成不变的按照往常方法，着实也令人反感了。闲话少说，咱们这就去看看，究竟是怎样的一种全新杀法吧。

要想有一个快速的击杀过程，还是应该对自身装备有些要求的。这毕竟是火元素Boss苏尔特啊。按照目前装备的等级，基本上一身7级、打上3级套石头，也就足以能应付精英模式了。虽然说现在等级较高，但对于精英模式下的Boss、并且咱们还是快速特色杀法，还要组上一个攻防相对平衡的队伍。

在Boss苏尔特之前的步骤，这里就不再解释什么了，一切都非常容易。在攻击苏尔特之前，我们要将能使用的Buff技能，全部都加持在身上，以便让攻击、防御达到最大化。解决苏尔特的最好方法，就是先抵御它的攻击，化解各种DeBuff，然后再利用我们的攻击特点，来有针对性的对它实施最有效的进攻。

每44秒释放一次巨石击晕，对单个玩家造成300%物理和火元素伤害，另外，对其晕眩，持续10秒。有的玩家喜欢算一算巨石击晕的时间间隔，这是大可不必的事情。因为，就目前的装备和防御来说，300%的物理和火元素伤害，不足以对我们造成生命威胁，真正有威胁的应该是10秒眩晕效果。但是我们可以清除这个DeBuff，宠物技能就可以做到。所以，巨石击晕不是构成威胁的技能。

天火是每70秒就产生一次的全屏攻击，计算的方法也就是找到自身CD60秒的技能，然后以该技能的时间间隔为基准。当天火快释放时，可利用宠物技能或者牧师来加血，等天火过后立刻实施群疗。这就足以抵御天火的满屏攻击了。

当苏尔特使用岩石皮肤技能之后，每60秒就会释放一次加防御的Buff，此时苏尔特的防御大幅度增加。这个时候要将所有DeBuff全部给苏尔特加持，从而可以弱化它的防御和攻击能力。在苏尔特HP下降的过程中，第二个增加防御的技能元素抗皮肤就会出现。此时会增加四元素抗性75%，也就是说这个时候的苏尔特将是真正的所有防御全面提升。在它还没有释放元素抗皮肤的这个阶段中，我们也要尽可能的利用四元素攻击技能来对它实施攻击。

释放完防御技能，苏尔特开始全面反攻，这个时候第一个召唤技能出现，也就是精灵之魂的祝福。苏尔特每间隔15秒就会召唤一只被禁锢的精灵之魂，此时应该大家全部活力集中在被禁锢的精灵之魂上，以最快的速度将其杀死，然后将可以得到一个10秒钟的BUFF，其效果就是增加神圣一击100%！这将对我们攻击苏尔特，起到至关重要的作用。

随着苏尔特HP的不断降低，它终于放弃防御能力，进入全面的反攻阶段。此时岩石皮肤将消失，也就是说苏尔特的防御能力开始降低。此时每间隔80秒就会召唤一只傀儡索伦，而傀儡索伦的各项能力为真实索伦的50%，最让人头疼的问题，是傀儡索伦每30秒释放的范围攻击。该攻击将造成400%的物理伤害，以及持续5秒钟的每秒700点火焰伤害。这个阶段就要牧师最好群加血，以及宝宝要是拥有取消DeBuff技能话，此时就要释放了！

在最后阶段，苏尔特将放弃傀儡索伦的召唤，而改为释放火焰巨人之怒，也就是大幅度提升火系攻击伤害。这时没有太好的办法，只能全力输出、全力辅助，将一切可以使用的技能全部用在苏尔特身上，以最快的速度将其击杀！

在整个战斗中，躲避苏尔特的攻击并不是上佳之策，而是应该利用自身技能、宝宝技能，来合理化解苏尔特的攻击，或者说强化自身的攻击。面对如今已经过百级的我们来说，苏尔特玩的就是一个速度！至于其他副本的Boss，是否也有快速击杀的方法，就让我们留到今后去揭开谜团吧。



被元素包裹的不明力量



战胜苏尔特 下一个战神就是你



奋力击杀 勇夺宝藏



抵御苏尔特的疯狂进攻



胜者为王 向王者致敬

完美时空



龙行天下四海遨游

熟悉完美系列游戏的人，总能在各个游戏之间，看到似曾相识的系统——在《倚天屠龙记》中，除了常规的列传任务与剧情任务外，还有一类特别的任务：龙行任务。它有《武林外传》“YY神教”任务的影子，也有《赤壁》皇榜任务的影子，然而，在玩游戏的时候，却发现它其实与前两者绝不相同——本质上，龙行任务还是一系列随着角色等级提升而变换的可重复性任务，但由于引入了任务完成评价体系，拥有独特的完成评价表现，这就使得龙行任务有了更深邃的内涵、更丰富的玩法和更多的选择性。

龙行任务除了发放日常升级所需要的经验奖励外，还会发放大量的历练经验。历练经验可以转换成升级所需经验，也可以全部用来满足《倚天屠龙记》特色玩法“经脉”系统的消耗。这一特色系统，将在本文篇末重点介绍。

龙之初始

等级达到20级之后，神州社、天道盟、逆天盟的玩家可以前往沙河驿、白浪海滩或快活林，找到告示栏，领取“龙行天下”任务。

点击“龙行天下（壹）”，会弹出龙行天下界面。界面上方文字描述，写明了当前任务适合的玩家等级——当玩家等级超过限制后，龙行天下（壹）将不再出现；界面下方有“免费刷新”按钮，如果当前龙行天下已经全部完成，可以使用免费刷新获得新的龙行任务；界面下方还有“道具刷新”按钮，功能与免费刷新一样，区别就在于道具刷新需要消耗商城物品“神龙令”。

龙之九子

俗话说，龙有九子，各不相同。龙行任务也一样，有着不同的档次区分。

龙行天下（壹），限制等级为20~34级，可以在沙河驿、白浪海滩或快活林的告示栏领取，每日可以道具刷新2次；龙行天下（贰），限制等级为30~44级，可以在参合坡、毒雾林或星宿海的告示栏领取，每日可以道具刷新2次；龙行天下（叁），限制等级为45~59级，可以在野风林、天云原或敕勒川的告示栏领取，每日可以道具刷新3次。龙行天下（肆），限制等级为60~69级，可以在绝情谷、积雷泽或苗疆的告示栏领取，每日可以道具刷新4次；龙行天下（伍），限制等级为70~79级，可以在万兽山庄、叠翠谷或朱武山庄的告示栏领取，每日可以道具刷新5次；龙行天下（陆），限制等级为80~90级，可以在黑龙潭、大雪山或天龙寺的告示栏领取，每日可以道具刷新6次。

龙之印象

龙行天下界面中部有10张不同的图片，分别代表完成任务的方式，如杀怪物、杀怪物获得物品、收取任务矿、收取药品、收取武器装备、跑路等，完成方式不同对应任务的显示图片也不同，看起来一目了然，更方便玩家选择自己需要的任务。

图片下方为任务名，图片上方为任务类型，按照冷血、追命、铁手、无情从低到高的品质排列，任务品质越高，对应的经验奖励就越丰厚。在龙行天下界面中选中一张图片，点击右下方“接受任务”，会弹出确认接受任务的界面，包含任务描述、任务目标等信息。经测试，当前龙行任务时长约为1万秒，足够完成任务。

按照任务描述中的红色提示，消灭怪物只达到最低要求，完成任务时将得到“任务表现：差”的评价；消灭怪物达到最高要求，完成任务时将得到“任务表现：完美”的评价；在最坏与最好的评价之间，还有“任务表现：一般”、“任务表现：良好”和“任务表现：优秀”三个档次。而跑路或收集类任务，完成的时间越短，则越有可能拿到完美评价。完成龙行任务时，任务表现为良好、优秀或完美，可以额外获得物品奖励“五行宝盒”。右键使用后，可以随机获得金曜令、木曜令、水曜令、火曜令、土曜令五种曜令中的一种，五行曜令可用于完成家族连环任务。当包裹中同时存在五种曜令时，右键使用任意一种曜令，可以自动合成为《皇极经世书》。这本书在今后行走江湖的路途上大有用处，大家记得必须收好哦！



人满为患无处落脚



各种技能狂轰乱炸



接受龙行任务



完美评价

多益网络

梦想的盗墓笔记
《梦想世界》“古墓奇谋”副本攻略

梦想世界 在线
www.henhaoji.com

古墓奇谋，是《梦想世界》中等级别的副本，尽管如此，兼具盗墓、寻宝的剧情，依然具有很强的耐玩性。游戏中设置的关卡包括阿努比斯军团、恶魔杜伊卡特、4大元素以及图特摩斯，这些怪物拥有强大的伤害与防御，闯关的玩家需要做好足够的准备。今天，笔者带领大家重温盗墓经典，为大家解说古墓奇谋副本打法，带领大家勇闯古墓，揭秘千年之谜，寻获千年宝藏。

副本简介

神秘的金字塔掩埋着图特摩斯法老王收集的宝藏，梦想大陆有一批勇士决定闯入古墓，寻获至宝，但金字塔危机四伏、机关重重，还有很多亡灵怪物，各位盗墓者能否顺利的盗走宝物？

任务NPC：夜幕镇，穿行者

进入条件：组满5人队伍，全员等级≥80级

队伍配置：保证输出的战士、法师外，需配置一名医生

详细流程

1.这关因受到法老密室的诅咒，所以需要收集齐“符文碎片1、2、3”才可破译法老的诅咒，该关阿努比斯军团怪物身上携带着道具“符文碎片”。

这关的地图中随机分布着各类的怪物。其中形象为骷髅的为双抗（必须用固定伤害）、形象为巨蟒的为抗法怪（战士杀）、形象为僵尸的为抗物理怪（法师杀）。其他小怪用群攻招式即可消灭，消灭小怪后有几率获得“符文碎片”的其中一片（几率大约为80%）。

2.破除法老诅咒后，来到第二关，系统会给你5个坐标，队长只需每个坐标都去一次即可（去的同时还要在到达指定坐标后用鼠标左键在自己身上点一下）。5个坐标都点好后，该关的Boss“恶魔”现身。

难度1、2的恶魔杀法为先杀主怪，主怪杀死后再杀小怪；难度3的杀法为用群攻招式杀3次后再杀主怪，然后杀小怪（因为难度3的主怪有鬼魂），术士注意恢复与封印。

3.来到大金字塔中，必须战胜4大元素才可与最终的Boss复生者图特摩斯对战。如果队伍水平较低，可以杀该地图中的“被禁锢的XX”来获得符咒减小4大元素的威力（不推荐杀，奖励低、效果低），杀4大元素的顺序可以随机，术士注意恢复与封印。水元素战士用力敌或灵巧，法师也可以单主或群攻；火元素战士用力敌或灵巧，法师用群攻；土元素战士用群攻，法师单主；风元素战士群、法师与术士用固定伤害。消灭了4个元素后，最终的Boss来到了我们面前，这关也可能会出现死亡斗士，最后杀即可。这4个怪物的奖励为：神秘碎片+2、抵用金、宠物心得、五行精华。

4.最终的Boss终于浮现在大家眼前，进入战斗后你会发现，4个元素又“复活”到了战斗中。战士与法师继续将4个元素按照上面的杀法消灭下去。

副本奖励

消灭最终的Boss后，即可来到金字塔密室中开启宝箱（每个玩家只允许开3个）。开完后自动传送到明月镇。若队伍的能量值大于100，还有几率获得双份奖励。宝箱奖励如下：吉光之羽、聪灵果、荣誉之玉、宝箱钥匙、优质奇香果、70武器与装备、彩虹沙、琉璃光、流沙玉、宠物心得、人物经验等。

玩家集齐副本中的神秘碎片1、2、3后，可找穿行者兑换神秘锦囊，开启神秘锦囊可以获得以下奖励：金翎甲、随机流派辅导、65级宠物饰品、变异还童丹、幻彩。



阿努比斯军团之战



挑战恶魔杜伊卡特先锋



最强Boss出现



打开宝藏

汇众教育

次时代网游，有待次时代人才
浅析中国网游爱比拼的怪现象



近日，对国产网游可不可称为“次时代”的话题甚嚣尘上，嘲讽者有之，辩解者亦有之。同期，在某门户网站还展开了“向外国游戏学什么”的大讨论，这均体现出国民对本地网游现状的关注。对此，国内知名数字娱乐培训机构汇众教育董事长李新科说：“向国外游戏学习，要先学人家的人才培养机制。因为，一切竞争本质上是人的竞争。”

人才问题已解决？

记得去年，盛大网络宣布收购韩国《龙之谷》研发公司（Eyedentity Games）的时候，盛大游戏董事长兼CEO谭群钊谈及收购的意图，给出的首要解释便是为解决研发人才难题。他认为，收购国外研发团队目的就在于强化自身的研发实力。据悉，这已经是盛大继2004年底以9170万美元收购《传奇》研发团队后，第二次收购韩国研发团队。国内游戏企业之所以热衷于收购海外的各种优秀研发团队，或许也在间接说明国内游戏人才的紧缺。

其实，游戏人才紧缺已成为制约中国游戏业发展的重要因素，也是整个行业落后于世界平均水平的关键原因。近年，游戏人才市场竞争恶化，互相挖角的怪象频出充分说明了此点，对一些创意策划人才，游戏公司的老总们更戏言要像“收集古董一样找寻”。


李新科


总公司

人才缺失的本质是什么？

当然，人才缺失的本质原因，还是我们的培养方式问题。以韩国为例，该国与游戏相关的教育机构84家，其中研究生院8家，大学51家，私立教育机构22家。而我国目前的全日制学院几乎没有设置游戏专业，只有一些相关课程，和企业实际、市场一线情况相差较大。

对此，汇众教育董事长李新科说：“要培养高端游戏人才，其实需要一个过程。目前中国全日制大学基本没有游戏、CG、动漫等专业，一些美术及计算机应用专业的学生所学的知识，往往和游戏公司的实际需求有很大差距。在市场经济的驱动下，很多用人单位要的是‘零磨合’人才，不想花费时间及人力财力进行培养。作为游戏从业者，如果上手都成问题，更遑论人才了。”

至于解决的方案，李新科认为，从“实战”中学习是行之有效的方法。事实也是如此，汇众教育曾通过和沈阳红数码科技公司合作，组织学员承接了一个韩国虚拟现实外包项目。通过汇众教师的指导，学员的传帮带，最终10个学员（其中7个是第一次参与外包项目）利用业余时间成功完成该项目，获取了他们人生中的第一份劳动报酬。除此之外，汇众教育还出钱出人，让在校生拍摄了首部高清片《枣恋》，结果该剧主创人员没有毕业，就被用人单位预订一空。

众人划桨开大船

据今年最新公布的《2010年中国网络游戏市场年度报告》显示，2010年中国网络游戏市场规模合计为349亿元，增长率为26.2%。其中，自主研发互联网游戏产品收入在市场中的占比达到57.3%；移动网游占比上升，同比增长0.7个百分点。业内专家预计，中国网游市场还远未达到成熟期，预计未来3年年均复合增长将超过20%，潜力依然巨大。以韩国为例，该国网民数量只是我国的十分之一左右，但据韩国文化体育观光部和韩国文化振兴院发布的“2010韩国游戏白皮书”，其网络游戏市场规模却高达214亿人民币。其实，韩国也是游戏产业的后起之秀，直到90年代末才开始切入游戏制作行业。但该国仅仅用了几年的时间，已成为世界上最大的网络游戏开发基地之一，这当然得益于其有效的人才培养方式。

中国网游欲在国际游戏界占一席之地，仅靠汇众教育一家远远不够，虽然，经过7年多来的发展，该机构已经培养出了3万多名学生，并成功进驻70%以上的国内游戏公司。但众人划桨才能开动大船，汇众教育为后继们指引了一条中国游戏教育产业的可行之路，正如李新科所说：“企业、培训机构、社会各界只有携手努力，才能缓解高端人才饥渴症。”

“功夫在诗外”，在经历了十余年的快速发展后，中国游戏界的问题也许需要从树人开始，只有能培养出批量的合格人才，才谈得上产业的光明未来。否则，一切所谓的名头之争，攻玉之说，皆会落得“皮之不存，毛将焉附”的境地。

搜狐畅游



我的“淘金”故事
揭秘《天龙八部2》帮会炼金任务

帮会城市里的财务管事戴三金最近有点烦。帮里新建立了一个炼金厂，专为城市的发展提供资金与必要的矿石资源。炼金厂是建好了，可没有金矿运来，无法正常运转，这令戴三金十分着急。尤其是当他发现城市下边埋藏着金矿的时候，就更加着急了。

为啥发现了金矿，戴三金还着急呢？问题不是迎刃而解了吗？非也非也！金矿是发现了，可谁来搬运到炼金厂呢？瞧戴三金那弱不禁风的模样，搬西瓜或许能行，搬金矿是肯定不行的。最终，这一重任还是落在我这个帮众身上。

接受任务

我奉帮主之命找到戴三金，向他说明了我的来意。戴三金大喜，忙不迭地为我准备挖矿的行头：一柄精钢制成的铲子、一个神奇的勘测仪器，还有一身防护服。用精钢制成的铲子挖掘起来十分轻松，而勘测仪器能够让我迅速找到金矿埋藏地（即在游戏中点击快捷键F2），那一身怪异的防护服则能让我避免被锐利的矿石划伤。接受任务后，我打开勘测仪（点击F2键），发现在商业区域与医疗区域的中间，很可能埋藏着大量金矿。事不宜迟，我穿着工作服，拿着铲子迅速赶往该地。

挖掘金矿

不一会儿，我便来到了商业区域附近。“咦，金矿点具体位置在哪里呢？有些记不清了！”我喃喃自语。幸好有勘测仪器！我使用勘测仪器（点击F2），仪器上很快显示出了金矿的具体位置，并伴有一个淡红色的圆圈。“看来金矿应该就在圆圈内。”想到这里，我拿着铲子进入了圆形区域，开始动手挖掘。我正卖力地挖掘着，突然“砰”的一声，铁铲像是撞上了什么东西。我心里一阵激动，赶紧刨开表面的泥土。顿时，一阵夺目的金光闪耀着我的眼睛。是金矿！货真价实的金矿。

我按捺住激动的心情，将一块又一块金矿放进背篓中。很快，这里的金矿便挖掘完了，可背篓还没有装满。看来得去其他地方找找。我打开勘测仪器，又发现了一处金矿埋藏地。我将那里的金矿装进背篓后，背篓终于满了。

运送物资

当我将满满一背篓金矿交给戴三金时，他紧皱的眉头终于舒展开来。戴三金一边叫人将金矿搬到炼金厂的锅炉中，一边给予我经验值与帮贡奖励。在奖励我的同时，他还提出了一个小小的要求：科技官员苟写那里挖掘了一批金矿，但没有人手将它们运送到炼金厂，希望我能出手相助。

都是一个帮会的兄弟，而且还收了人家给予的奖励，这件事不能不管；所以我欣然接受了任务。当我骑着仙鹤赶到苟写那里时，他已经等候多时了。“大人，听说你挖到了金矿，戴三金大人特地让我过来驮运。”我对苟写说道。苟写早就对金矿占用了他的工作时间而不满了，见我到来，立即嘱咐人把金矿放进了我带来的背篓中。我将装有金矿的背篓放到仙鹤身上，结果引来仙鹤阵阵抗议声——它罢工不飞了。“唉，你这个懒惰的家伙！”我无奈地骂道，随即从它背上取下背篓，放到自己背上，一步一个脚印地朝炼金厂走去。

获得奖励

金矿很沉，压得我喘不过气来。好在路程不算漫长，我终于坚持着来到了戴三金身旁。戴三金被我彻底感动了，他给予了我更多的经验奖励与帮贡奖励，并表示将上报帮主，让大家都学习我对帮会的贡献精神。

我淡淡地笑着回应道：“不用了！帮会是我家。帮会的事就是我的事，只要帮会发展强大了，我们就能过得很好。下次有事情，请找我，免费的，哈哈哈！”说完，我骑上仙鹤，转身离开，背后传来戴三金爽朗的笑声。P


老戴让我去挖矿


勘测金矿位置


辛勤挖掘中


接受运金任务


呃，这一背篓金矿真沉

汇众教育

游戏人才需求全线告急 月薪8000紧急招募中



在百度输入"大学生找工作"，结果显示相关网页2,170,000篇，诸如"研究生找工作，比本科生还难？""本科生找工作何以难上加难？"的标题占据着每一个搜索页面，如果仔细阅读其中的内容，不难推断出一个基本结论，在高校扩招的大背景下，有限的教学资源被无限稀释，高学历已经不能代表学生拥有相应能力，这种情况下在学历和能力之间，企业更看中的是能带来实际效益的高能力人才，大学生只有努力提升自己的能力获得用人单位的认可才是解决就业的关键，专家建议求职前应准确定位，注重提升自身素质，培养良好的职业素养，有专业的实践能力才能为成功求职增加砝码，建议可以参加一些有针对性的职业培训来增强竞争力。

据了解，在刚刚结束的汇众教育北京中关村（游戏）学院校园招聘会上，一群年轻人引起了媒体的普遍关注，因为与其他大学生在招聘会上辛苦排队投递简历相比，他们只花了小半天的时候，就基本上人手一份录用通知，更令人惊奇的是他们的学历普遍较低，其中有一个叫李云狄的，只是高中毕业，面对记者的采访他如是说："去年高中毕业，因为沉迷游戏，没有考上大学，那时候很失望，想过复读，但是想到现在的就业形势和自己的成绩，最后还是放弃了这个想法。父亲对我说，既然你那么喜欢游戏，就去读汇众教育北京中关村（游戏）学院吧，听说那里不错，于是上网查了这个学校的情况，也通过电话跟老师取得联系，最后去报了他们的游戏企业定向委培班，明天才毕业，没想到今天就通过了面试得到了理想的工作，试用期起薪5000元比名牌大学的大学生拿的还要多。"


人手一机，高配置机房



朱杉——场景作品展示


吴银国——作品展示

据调查，游戏已经成为当今社会人们休闲娱乐最为流行的一个部分，高科技的运用，使游戏产业给人们带来更加丰富多彩的互动娱乐体验，逐渐成为人们生活中不可分割的重要组成，被誉为永不过时的朝阳产业。据调查,游戏产业发展迅速,国内人才缺口已高达60万人，游戏开发与设计人员较高年薪可达30万，其中游戏程序开发工程师、游戏美工设计师、游戏策划、游戏动画设计等中高级人才更是虚位以待，极为紧缺，真正技术熟练者到了一将难求的地步，而造成游戏人才缺失的重要原因在于高校教育与市场需求的严重脱节，至今全国也只有个别大学开设了跟游戏制作相关的本科专业教育，而因学生理论重于实践无法达到用人单位的需求。根据中华英才网发布的最新游戏职场十大人气排行榜,3D/2D开发设计师成为最大需求量职位，而位列第三、四位的游戏开发和策划人员仍是游戏企业最急需的人才。游戏行业薪金也是水涨船高,平均月薪已经突破5000, 试用期工资也普遍在3000以上,中高级人才更是虚位以待，极为紧缺，月薪近万元，最高年薪可达30万。

由于高校传统教育对游戏人才的培养采取不合作的态度，计算机专业和艺术设计专业毕业的大学生往往需要经过长时间的再培训才能够满足企业的用人需求，跟传统教育相比较，以实用为主的社会培训更能紧扣市场需求，培养出企业需要的人才，但是社会培训机构鱼龙混杂，质量良莠不齐，如何选择？专家建议"五看"来鉴别培训机构：一看师资力量，二看教学设备，三看课程设置，四看资格认证，五看就业网络。

汇众教育北京中关村（游戏）学院以良好的信誉，强大的师资队伍，严谨的教学管理享誉业内。师资力量全部来自知名游戏企业开发一线的200余位资深工程师所组成的教师团队，具备丰富的游戏开发经验和教学经验，学员通过对游戏美术设计和游戏程序开发两种专业的自由选择，进行系统的专业课程学习和系列项目的实战训练，让学员零基础就能掌握游戏美术设计或游戏程序开发的专业技能，并整合北京优质高校资源，联合推出独特班级运行模式。

学员案例

现就职于北京搜狐畅游公司做3D游戏程序开发的徐彦辉，月薪已达9000元，他的毕业感言是"在一次偶然的机会，我认识了汇众教育北京中关村（游戏）学院，抱着试一试的心态，我迈进了学校的校门。经过大半年的学习生活，我证明了我的选择是正确的。在这里，我不仅学到了游戏开发相关的专业技能知识，最重要的是让我确定了自己的人生目标，并坚信自己会很好的走下去。在这里我想对后面的同学说一句，相信自己的选择，加油！"

网站：http://zgc.gamfe.com

头牌新闻

助推西部网游力量 邪风曲OL新闻发布会在蓉召开

■本刊记者 Sting

8月5日，成都欢娱互动在盛夏蓉城举办了规模盛大的新闻发布会，宣布第4代回合制网游“邪风曲OL”即将正式上线。本次活动邀请了众多游戏公会参与，游戏玩家在现场的互动相当活跃。游戏界的诸多名人亦来助阵，《邪风曲》原著作者血红，CJ展会红极一时的叶梓萱，被网游热捧的苍天哥，均在现场与媒体和玩家见面。据悉，“邪风曲OL”是一款全新2D回合制网络游戏，以大明王朝和传统神话的仙魔、修真为背景，在小说原著剧情的基础上，加以深入、细化和续写。游戏融合了传统回合制网游休闲娱乐与游戏性共存的经典元素，具有多种创新性的新颖玩法。



知名网络小说写手、《邪风曲》原作者血红在发布会现场

8月11日，“邪风曲OL”正式开启不删档测试，同时启动“奥迪TT”计划：1、从8月11日开服起，全区在线人数达到2万，全区全玩家赠送1000绑定元宝。2、从8月11日开服起，全区在线人数达到5万，全区全服玩家免费奖励2000绑定元宝。3、从8月11日开服起，全区在线人数达到10万，全区随机抽取5名玩家获赠比亚迪F3轿车一辆，同时商城开启全城道具八折活动。4、从8月11日开服起，全区在线人数达到20万，全区随机抽取1名玩家获赠奥迪TT跑车一辆。（以上汽车抽奖规则详见另外的活动规则）。



众Cosplayer共同演绎游戏中各大职业角色

“邪风曲OL”是成都欢娱互动科技有限公司以当红网络作家血红的小说《邪风曲》为蓝本研发的一款全新2D回合制网络游戏。游戏以大明王朝和传统仙魔、修真神话为背景，融合了传统回合制网游休闲娱乐与游戏性的元素，为第四代回合制网游开山之作。游戏音乐由曾为QQ自由幻想、剑侠世界等网络游戏谱曲的罗晓音操刀。P

晶合热点

宝德游戏云战略发布会在京召开

2011年7月20日，国内云计算解决方案提供商宝德集团在京召开题为“开放合作，跨越巅峰”的游戏云战略发布会。工信部、中国电子协会相关部委领导、深圳云产业协会、中科院专家院士及数十家媒体、合作厂商出席了发布会。会上，宝德软件总经理朱家全阐释了“游戏云战略”的实施理念，即为网游产品提供无限接入的运营服务平台，并对产品根据运营需求提供弹性资源部署，为游戏玩家带来新体验，也为游戏厂商提供一体化的便捷、低成本平台模块化服务。



宝德科技集团董事长李瑞杰



宝德软件总经理朱家全

《暗黑破坏神Ⅲ》游戏内拍卖行支持现金交易



暴雪娱乐在7月29日举办了一个针对全球游戏媒体的《暗黑破坏神Ⅲ》发布会，会上透露游戏可能于今年第三季度首先在北美地区展开测试，然后逐渐扩大规模。同时，玩家必须连接暴雪战网才可登录暗黑3进行游戏。游戏中将加入一个与战网账号绑定的线上拍卖系统，允许玩家在此拍卖装备、杂物甚至游戏角色。拍卖行分为金币拍卖行和现金拍卖行两部分，前者使用游戏中获取的金币，而后者则使用现实货币。玩家可以自由选择在其中一个拍卖行出售或购买物品，并获得或消费相应货币。其中，现金拍卖行在玩家间每次成功交易后都会收取一定的手续费。

《哈利波特》收官盛宴 “《神鬼传奇》电影嘉年华”好戏不断

完美世界旗下网游《神鬼传奇》与“哈利·波特”系列电影深度合作，在《哈利波特与死亡圣器（下）》影片



首映典礼现场召开新闻发布会，公布《神鬼传奇》“东方传说”资料片。活动当晚新生代女歌手刘惜君以及中国台湾知名星座专家“星星王子”现身影城，与现场观众分享对“哈利波特”系列电影的感受与期待，更与幸运观众及《神鬼传奇》的超级玩家互动。

BioWare旗下所有游戏或均将开发页游版

EA旗下的网页社交游戏工作室EA2D日前并入BioWare工作室并更名为BioWare San Francisco。除《龙腾世纪：传奇》外，EA2D目前还正在开发另一款该系列游戏的基于网页的RPG游戏《DragonAge Journeys》，预计合并后将开发BioWare现有游戏的网页及社交版本。

晶合新作

《盗圣传说》8月11日全服更新

《武林外传》于8月3日迎来天下第一比武大会总决赛，全新资料片正式公布。《盗圣传说》于8月11日在《武林外传》全服更新，新增四大职业、全新修炼、两大地图。同时，“武林跨服争霸”决战京城，三大赛事跨服征战进入最后决赛阶段。



《实况足球2012》发售日确定

《实况足球2012》改良了前作中的冲撞系统，能够带来更真实的肢体冲撞及物理作用，引入了更加细致的控制以及团队AI，同时游戏也将给予玩家完全的控制权，让玩家能够按照自己的方式比赛的同时感受更加原汁原味的足球的魅力。《实况足球2012》将于2011年10月14日准时发售，游戏将登陆PS3、XBox360、Wii、PC、PSP和PS2平台。

《征途2》9月16日公测

巨人网络旗下2D武侠网游《征途2》已于今年4月展开内测，以无商城不卖装备为主要特征，集战争、交友、休闲于一身的玩法获得了玩家们的喜爱。9月16日，《征途2》正式公测。万人国战、激情对碰的乐趣贯穿于游戏始终，随后推出的庄园偷菜、DIY温馨小屋增添了众多休闲乐趣。同时，《征途2》是本年度“玩家最期待的十大网络游戏”以及“中国年度最受期待网络游戏”等奖项的获得者。



《大话西游之战歌》开启公测

8月6日，网易回合制网游《大话西游之战歌》开启公测。《大话西游之战歌》的“跨服组队”系统受到玩家好评。本系统可以让玩家在全服搜索合适的队伍，一同去参与镇妖、副本等。同时，跨服、快捷的组队方式也让玩家们上手更简单，互动也更多，不仅让全体玩家毫无界限地交流，也让玩家对游戏的内容有更为直接的体验。游戏首创的“云思维”怪物智能也让PVE战斗更具趣味性。



晶合快评

为何而来?

■晶合实验室 键盘

去了ChinaJoy，东京热不热我不知道，但上海是很热的，所以姑娘们都穿得很清凉，所以观众们也更加热情高涨。

ChinaJoy的门票价格是工作日50元/张，非工作日100元/张，这种价格说来怎么也算不上便宜，即便如此仍需顶着炎炎烈日排队一两个小时才能买到票，据说很多观众凌晨时分就开始排队了。然后再经过近一个小时的缓缓蠕动，直到上午9点才能入场。我曾经在8点左右到过会场外，排队的人已经从W1馆的售票处一直排到W4馆附近，对于像我这样的人来说，仅仅是如此壮观的排队盛况就已经让我绝望了。

那么，花如此高的价格去买票，花如此多的时间去排队，花如此大的精力去和酷热搏斗，究竟是什么原因让如此多的观众仍然趋之若鹜呢？

某票务网站上有句话："……相对于里面的周边来说这个价格还是很便宜的，而且还能在里面看Showgirl，也是约会的不错选择……"是的，看起来似乎只要买票进场，大把的精美周边就可以随便拿，大把的漂亮妹子就可以勾肩搭背随便拍，还有大把的新游戏可以随便试玩，天堂啊！

但事实如何其实大家都清楚。

即便是纸袋、海报这种三线周边，都需要排不短的队，中小型抱枕、公仔、T恤等二线周边恐怕还得参加活动——当然也是要排队的，而像巨型抱枕、拉杆包、充气床这种一线周边，询问队伍尾巴在哪的人都可以再排一个队了。至于显卡类的超一流周边，那可真得祖坟上冒青烟才行——对不起，我要去那边排队冒青烟，劳驾让让。每天当我在W1、W2之间穿梭的时候，两场馆之间永远都有一条看不见尾巴的队伍暴晒在阳光下，他们不是祖坟冒青烟而是自己脑袋快被烤出青烟了。每次看见这条队伍，我心中都有种莫名的但更倾向于恐惧心理的感慨——这些意志力堪称世界一流的游戏周边拥趸，一旦他们闹起事情，怕是奥特曼也挡不住。

只使用康-奥-第的键盘，戳戳哈嘿！







再说拍妹子，这倒是实打实的没半点水分，从没有可以在如此公开的场合和机会在任意距离观赏、拍摄、搭讪众多姿色、服装、身材、兴趣各异的妹子，问题是：然后呢？作为厂商，他们放出妹子是为了吸引观众和媒体的眼球，作为媒体，他们放出妹子是为了吸引读者的眼球，至少都有目的，但现场观众呢，似乎只是一种回味和谈资而已。在我看来，拍妹子是最低级的层次，和妹子合影稍稍高级一些，敢于伸出咸猪手的层次就算高级层次了，能要到妹子的电话、QQ、地址是顶级层次，和中意的妹子继续未来的发展才是终极层次。可咱们的宅男们哪，不要提开口，只是远远地看妹子都会露出羞涩的傻笑……

关于周边和妹子，各有一条未经证实的消息，先是周边，开展第一天，作为专业B2B不允许普通观众穿行的W5馆，不知为什么将普通观众放行了一段时间，于是灾难发生了，把一切都当成"小礼品"的观众将W5馆扫荡一空，参展商大光其火——给专业观众准备的宣传材料委实不多，扫荡一次就没库存了……这个消息有可能是真的，也许是工作人员的引导失误，不过普通观众的"战斗力"应该没有那么夸张。再就是妹子，说是有保安冒充某老总和13个妹子"深入探讨"了一番，这个消息真实性并不高——最低程度连着4天每天都要"战三英"最后再饶一个，吕布也会受不了的，所以用来YY倒确实不错。也许就是某些人出于羡慕嫉妒恨的心理，这种消息才会出炉的吧。但问题是，听到这个消息的人似乎并没有觉得不正常，反而觉得理所当然：和妹子们"深入探讨"理所当然，妹子们一听见这总那总智商立马降成0理所当然，这一切发生在ChinaJoy期间更加的理所当然。

在同一片蓝天下·游戏

——ChinaJoy五日游

■策划 本刊编辑部

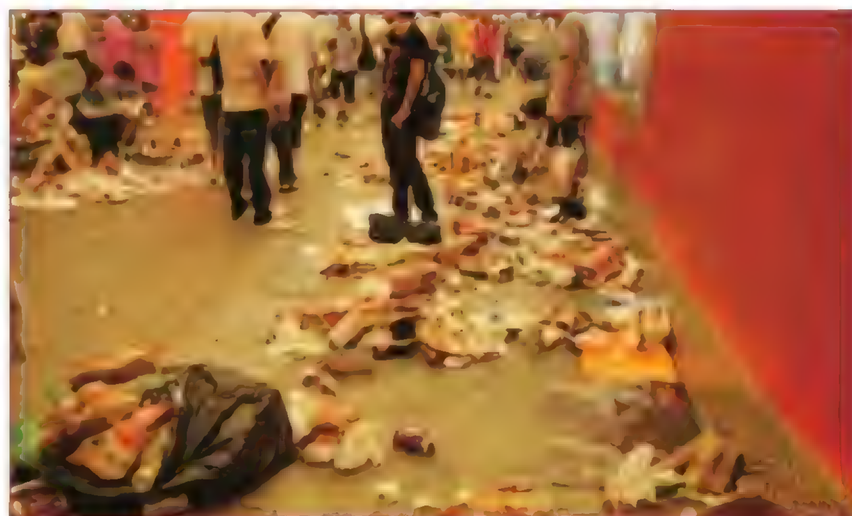
当麦哲伦率领的一支船队，环绕地球航行一周成功时，人们第一次明白了，离开只是为了回到原点，远行只是从另外一端的靠近。我们在7月，这热情似火的季节道一声：“嗨，ChinaJoy！我们来了！”记得第一次与ChinaJoy相遇，满目的惊艳多过于惊喜，会场的喧嚣、展台的色彩缤纷、ShowGirl的顾盼流转，构成了有些香艳且又有些神秘的画面。安静地穿梭于人群之中，在每个展台流连忘返，在喧嚣中找自己的声音，新奇的喜悦不知如何表达。往后，这一年一次的相约，成了一种期盼，一年的时光成一次轮回的命数，九届如同九世，时光变换，每一届都有着不同的惊喜，随之的离别同样也包含着相同的失落。每次的离开都是为了靠近下次的相见。每次喧嚣中的一切看似熟悉却又那么陌生，今年，第9届ChinaJoy依然喧嚣，ShowGirl依然明眸善睐，而展台却更加标新立异，活动更加丰富多彩，整个展会越发的成熟，经过历届的洗礼，ChinaJoy华丽的转身让人惊喜万分。经历了9次的相交，再次穿梭其中，早没了初次的青涩，不再迷茫，多了分淡定与执着，却还是一如既往的安静，安静地微笑着同每个人擦肩而过，安静地寻找初见时的惊艳。

注： 下文ChinaJoy简称为CJ，ShowGirl简称SG。



作为国内的知名游戏展会，每年一届的CJ是所有玩家梦寐以求的地方，作为媒体的我们——《大众软件》上下刊和中刊的网游栏目负责编辑键盘、浮云——亦不例外，也会奔赴前线，为广大游戏玩家采访报道。虽然每届CJ都大同小异——震天响的劲爆音乐、声嘶力竭的主持风格、清凉洒脱的各式SG、奇装异服的Cosplay、人潮汹涌的参展观众以及种类丰富的周边大派送，当然，震天响的背后意味着“通讯基本靠吼”，声嘶力竭代表着另一种攀比和“XX喉宝”的火热销售，SG光鲜亮丽的背后总有狼吞虎咽和东倒西歪的不雅场景以及媒体、观众趋之若鹜的猎奇式拍摄，Cosplay们则继续维持着“安能辨我是雄雌”的服装风格，人潮虽然汹涌但包括专业观众和媒体在内到底其中有几分是真正为了游戏而来还得打上问号，而周边派送对于普通观众来说意味着浪费大把时间在排队上。但是每次CJ又都有所不同，比如本届SG的着装尺度被严格把握，据说所有服装都经过层层审批，造成了会后很多媒体和观众发出“今年SG大不如往年”的感叹，此外表演节目亦有控制，前几届钢管舞、脱衣舞的风气得到遏制，CJ在经过“卖肉论”的危险转向之后，貌似又回到了正确的方向上来。又比如本次CJ变成5个展馆：4个普通馆和1个B2B专业馆，向着更加专业化游戏展会的方向迈进了一大步，从最初一两个馆到现在5个馆，参展商数量的增加也侧面证明我国网游产业的火爆，而且“确确实实”是赚到钱了。

从某种角度说，CJ也在向着“春晚”的方向发展着——每年一次，每次都很热闹，关注的人很多，媒体报道铺天盖地，赞助商很丰富，都有帅哥美女助阵，都有短信微博抽奖，都有亮点一年比一年少的趋势。不同的只有时间：严冬与盛夏、5小时与5天（算上CJ高峰论坛时间）。关于CJ要说的很多，但想说的时候又感觉无从谈起，所以就让大家随着我们的游记一天天看过来，看那些人，看那些事。


展馆内让人难以置信的一幕

7月27日

我们将乘坐27日早上7点的航班赶往上海，由于时间太早，两个人基本都是在睡得迷迷糊糊的凌晨时分就起床，这也注定了我们在CJ的剩余5天时间里都将起早赶晚疲于奔命。而到上海的唯一感觉就是“热”，其实整个CJ期间的上海天气都可以用酷热来形容，而且是越来越湿闷，所以我们又多了“迎高温战酷暑”的觉悟。

下了飞机办完宾馆入住后，就赶紧去会场办理媒体证，但我们失算了，办媒体证地点在W5外的入口厅，而我们以为在W1外的入口厅，从南入口厅靠两条腿走到北入口厅，那是个相当遥远的距离，但总算也对未来几天需要跑的路有了充分认识。在换媒体证的时候，我们感觉到此次CJ的忙和怪，所谓忙，是指我们在CJ官网


正在休息，但姿势、表情、精神状态各异的兔小妹们

英伟达中国区技术市场经理施澄秋
——中国的用户市场仍然需要培育、引导和教育



英伟达是一个年轻的公司，我们进入中国市场的时间也不太长。过去更多是跟欧美一些厂商合作，对于中国的用户来说根本没有体会。后来随着咱们国内的市场成熟了，英伟达有一批人像我们这样的员工在努力地耕耘市场，也包括各位媒体，你们对于用户的教育，引导是非常重要的，没有你们用户哪知道GPU，没有你们用户哪知道看评测，哪知道这个游戏原来还有这么多特效可以设置。中国的市场仍然是一个需要培育、引导和教育的市场，在我们的共同引导下，用户才能知道我把我的钱花到哪最值，我们可以把这个市场做得更成熟，对中国的游戏玩家尽我们自己的责任，尽到我们自己应尽的义务。

完美世界总裁竺琦
——金庸十四部，倚天最江湖



谈到完美世界公司的最新动态，竺琦透露，今年下半年，马上要面世的是《倚天屠龙记》这个产品，我们会8月18日进行不删档测试。在此之前，也会有一些过往运营产品将发布新的资料片和大型版本。明年还会推出更多的产品，包括《笑傲江湖》《神雕侠侣》这些武侠题材，以及在CDGC上讲的《圣斗士星矢》这一系列游戏，都会在今年底进入封测阶段。

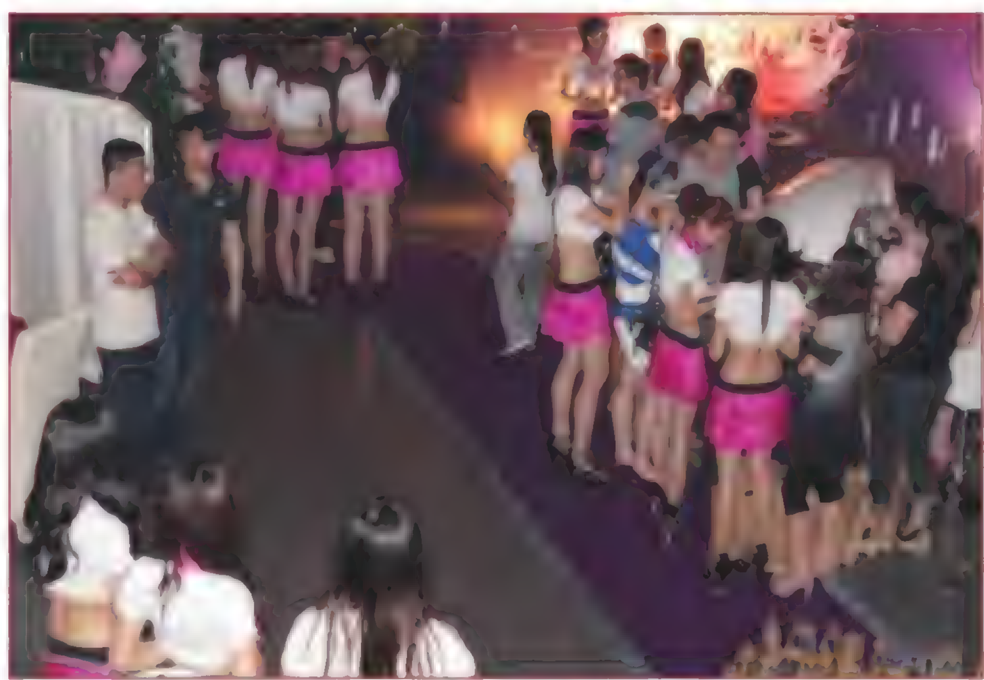



爱环保袋，爱宣传册。不爱美女，不爱游戏。我不是ShowBoy，我是老爷爷

的记者注册信息到了最后一刻才得到确认和登记，工作人员一直的解释就是“我们现在很忙，实在腾不出时间处理”；所谓怪，就像前边说的，作为正门的南入口居然无法办理媒体证，只能步行到北门去处理，还比如在展会期间，会场与发布会会议室互相不通，再加上门口严格的媒体证审验制度，出去就难进来，进来就难出去，这让很多像我们这样跑会的记者感到非常困惑。

下午匆匆赶到会场附近的嘉里酒店参加英伟达的一个发布会。这个嘉里酒店以后还会多次提到，这里就是大牌参展商、大牌媒体、大牌SG的主基地，CJ高峰论坛的召开地点就在此，而据说姚明的退役仪式也是在这里举行的，因此我们追随着姚明的步伐……不，是游戏的步伐来到了这里。嘉里下边的俏江南、星巴克，又是媒体群访、专访参展商的主要集散地，这里每天每刻都有参展商在向记者谈理论谈理想、谈企业谈产业、谈未来要挺进W1。CJ期间，似乎展商们都谈到过要进入W1的野望，有的高举战旗大大方方说，有的暗地鼓劲偷偷摸摸说，但无论如何，在那些无名气、无大钱、无大产品的“三无”展商眼里，W1就是一个圣地。的确，每年都会有媒体介绍W1有哪些展商，其中哪些是霸占多年的状元榜眼志得意满，哪些是今年的新科进士踌躇满志，在媒体的高调宣传下，W1似乎就是公司成功、产品赚钱的殿堂。但实际而言，进入W1和公司规模、产品质量、名气大小是没有一点关系的，只要你的钱足够多到砸塌W1馆时，01号展位也可以占据——常言，事情办不成，只因钱不够，只要钱够多，没有不成事，区区一个W1-01算什么。

晚上还有个一个节目——魅夜寻香，仅听这个名字就知道这个晚间节目是多么香艳和暧昧，实际上也确实如此，但像我们这样家有贤妻的媒体宅男，实在是不能也不敢“发乎情”，只能“止乎礼”了。寻香地点是在一个3层楼的酒吧，这里到处晃荡着或暴露或制服的SG，但显然这些SG是分等级的，低级的得端茶送水楼上楼下忙活当服务员——也许她们本来就是这个酒吧的服务员。我们曾看到一位送水SG在看另一位高级SG时，脸上瞬发露出一种怪异的表情，让人迅速联想到某些后宫戏——至于是什么戏码，各位读者请自行发挥想象力。中级SG只能在某个区域活动，或被人拍照或展示某些产品或回答问题，很像前台接待。而高级SG可以自由活动，她们没有什么固定任务，就是楼上楼下到处找人拍照活跃气氛，键盘也被“拉郎配”般被两个妹子围绕着拍了照，贴的太近，看起来真的都很羞涩啊。


魅夜寻香，粉色调的环境


幸福快乐的小胖子

擎天柱总经理魏剑鸿

——创新是企业和产品赖以发展和超越其他同类产品的关键



《封神》不删档内测主要是以测试游戏品质和丰富度、玩家在游戏中的感受为主，现在产品目前是丰富和细化各种玩法，力求精益求精，在这阶段测试过后，游戏的各数据指标达到公司要求才会正式开始大范围宣传和追求在线人数。关于游戏创新，它必然会带来新的门槛，现在《封神》在创新内容上已经达到很多玩家的认可，下一阶段将进入细化和提供更多的引导，最终希望做到创新而不突兀，玩家可以轻松的体验到创新内容带来的快乐。我们在第三季度会以完善游戏引导、细节和增加更多游戏内容、提高可玩度为主，在游戏内容足够丰富达到大众玩家的要求后，我们会考虑在第四季度开始推广游戏，让更多新玩家可以尝试我们的游戏。

游卡桌游

——希望《三国杀》可以成为中国桌游文化的一个代表



游卡桌游的目标就是推动中国的桌游文化发展。在国外，桌游是一个成熟的主流娱乐方式，在这方面，中国还需要很好的进行发展。首先让桌游进入中国家庭，成为几代人一起玩的家庭游戏，其次通过中国桌游传达中国文化，最后让桌游成为中国青年主流的娱乐方式。而最近上市的“山”包是《三国杀》“神话再临”系列的最后一个扩充包，也是用桌游的方式诠释《孙子兵法·军争篇》中“其疾如风、其徐如林、侵掠如火、不动如山”所进行的尝试。从玩家的反应和市场的反应来看，这种尝试是很成功的。今后，游卡桌游会继续进行这方面的工作。未来游卡会保持《三国杀》这款经典的桌面游戏，并且不断给它注入新的活力，希望三国杀可以成为中国桌游文化的一个代表。



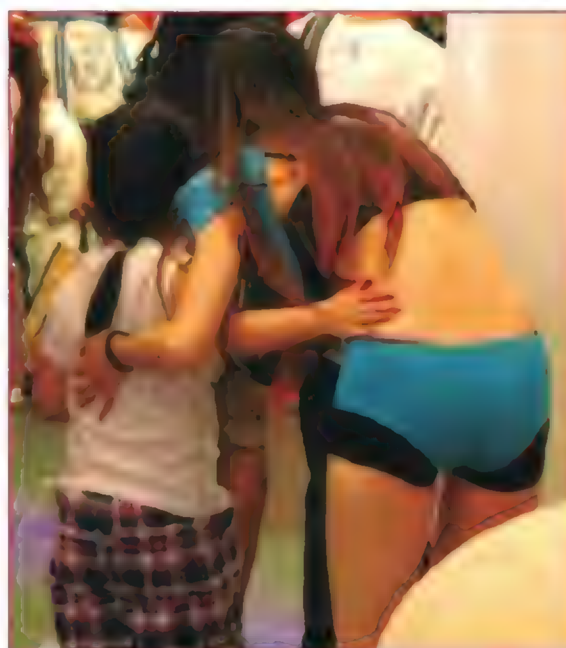
Red 5的FireFall雕塑模型

7月28日

今天是CJ开展的第一天，习惯上来说，这一天也可以称为媒体和专业观众日，普通观众不是没有，但少很多——少是相对于29、30号的情况来说，而我们忙碌的跑会生活从这天起一直到31号便再没有中断过。

进入场馆的时候是在8点左右，外边已经有相当多的人在排队了，但作为媒体可以提前进场。展馆相对来说比较安静，SG们还在化装和化妆，展台大都空无一人，偶尔几个展台在播放舞曲，很多主屏幕还处于调试阶段，于是我们俩走马观花看上一遍所有展台。总体看来，也没有特别新鲜的布局方式，大部分都是一侧主舞台、两侧试玩、一侧展示的主流设计。算得上特殊的有几个：蜗牛展台搭得比较高，而且和观众通道间还有封闭的试玩区阻挡，做活动的时候很难和观众形成有效互动，显得高高在上不贴近观众，而且这种舞台设计对SG来说也是灾难，她们不得不更加勤快地往下拉拽本就很短的裙边——这是今年CJ中SG流行动作之一的一半，另一半是时刻往上提只能勉强盖住胸口的抹胸；深红展台在W1来说显得简陋和空旷了一些，完全没有将巨大的空间利用好，浪费很多地方——都是钱啊，突出绿色环保也不是这么搭配的。随后的SG展示时，过小的展台和过散的SG站位，导致整个展区毫无特色可言；Red 5的展台很有趣，没有舞台，没有SG，没有表演，满场转悠的都是负责引导和维持秩序的洋大人，展台一大半空间都划分为试玩区域，其实这才是我们心目中真正的“游戏展”——游戏第一位，其他都闪开；网龙展台一个变形金刚和一个镰刀魔的巨型模型很吸引人的眼球，它们分别代表了网龙新推出的两个游戏，这种方式反倒容易给观众留下深刻印象，进而想起他们的游戏，但据说这俩模型的造价和运费着实不低；空中网展区放进一辆1:1坦克模型，但占了这么大片面积的模型却不能和观众进行互动，只能作为拍照背景当展示物，哪怕只是能钻进去看个小电影，都比这么干放着浪费空间要好得多——也许它真能钻进去，但我们确实没看到明显的入口。

在随后的SG亮相阶段，大部分展台都采取了SG密集型亮相方式，这种方式有着非常明显的优势：很容易将一些形象不佳的SG个体掩盖，以数量优势冲击视觉。比如巨人的兔小妹、盛大的婚纱娘、搜狐的红粉团，估计大部分人都在猛拍整体效果而忽略了其中形象不算太好的妹子，即便有那么不算太好的SG，也很容易和周围的其他SG形成对比造成审美错觉。在这方面，个人感觉深红有些失策，他们的SG围绕


御姐和幼齿


萝莉与大叔

网元网运营副总陈楹
——网元网与17Vee营造健康绿色游戏环境



网元网与17Vee体感游戏平台的此次携手，通过网元网庞大的产品群，为体感游戏提供软件支持，同时也利用体感游戏本身更具有真实性的操作感，让众多经典的单机游戏通过近乎于身临其境般的融入，来焕发新的生命力！备受国内玩家关注的神话题材网游《八仙外传》也将全面支持体感操作，相信它也会给玩家带来全新的游戏体验！这样的合作对于整个国内游戏产业的发展也产生了极大的促进作用：“营造健康绿色游戏环境”的共同目标，使得网元网与17Vee体感游戏平台在为国内玩家提供高品质游戏产品、优质的平台化服务的基础上，进一步不断增强中国游戏产业的综合竞争力，进而产生了“1+1>2”的效果。

九合天下副总裁唐巍
——体验《卓越之剑2》更高级版本的游戏乐趣



《卓越之剑2》已经在7月28日进行了公测。此次公测开展了个人和团体形式的冲级活动，通过与研发方的共同努力，我们目前已经获得了与韩方同步的游戏版本。当然，也会根据大陆玩家的需求情况在适当的时段对游戏进行更新，让大陆地区的玩家能够同步体验到更高级版本所带来的游戏乐趣，在后期也会推出适合大陆玩家的专属NPC和武器装饰等。此次展会我们还有3款新产品与广大玩家见面。以二战时规模宏大的海上战场为题材，包含MMORPG、MMORTS、MMOFPS三大类型的国产3D大型网络游戏《海战传奇》。取材于中世纪欧洲奇幻背景的大型多然在线动作游戏《风之谷》，以英雄辈出的东汉末年至三国鼎立时期为游戏背景MMORPG即时战争网游《三国》。

地球模型散开，站位过于分散——这又不是躲黑龙的深呼吸，互相离那么远做什么。分散的结果就造成拍摄者只能将SG划成区域一部分一部分去拍，自然轻易就能发现其中的形象不佳者。虽然我们是来体验游戏的，SG的美和丑和我们没有什么关系，但它的的确确能影响观众在展台的滞留时间，滞留时间又会引起其他观众爱看热闹的心理进而造成更多围观，不管他们在看什么，但展商们哪个不希望自己展台前人又多待的时间又长呢？

以上都是个人之见，毕竟我们都不是布展和选美的专业人士，看个热闹也就是了。

随着大量观众入场，会场温度逐渐上升起来，我们开始按各人熟悉的程度挨个展台拜访，用自己的名片换回各式各样的周边——很划算的买卖不是么？由于第一天是媒体和专业观众日，因此各个厂商对于拿着名片前来拜访的媒体们也格外大方，各种周边派发的份足量大，这让我们在起初惊喜无限，而越到后面越显出疲态。其实厂商的媒介们其实也挺为难的，眼瞅着媒体辛辛苦苦来自己展台，不论是做采访还是来拜访，不给不合适，给一个嫌少，给两个又嫌种类不多，一定要装满一口袋，方才认为是对得起媒体来自己展台的诚意。

当我们正好转到W3的时候，网龙的《地下城守护者OL》现场发布会开始，网龙请了两个黑人兄弟，各持巨斧把住舞台两头——这俩黑人兄弟固然很酷，但第一天的卖相着实不佳，后来几天这俩改赤膊上阵，露出一口茁壮的胸毛，这才变得更有范儿了。随后就是SG幕后换衣环节，灯光将SG的动作映在白幕上，下面观众看着SG从休闲装一步步换成一袭黑束衣黑短裙的邪恶女王，噱头不小，但也不算太过分。比较啼笑皆非的一幕是主持人递给黑人兄弟每人一个号角，希望一会吹响号角以表示活动开始，但这号角明显是地摊货，又没有接音响设备，声音实在孱弱无比。当时键盘正在黑人兄弟身边，但他也只是听到一声软绵绵的响动而已，而黑人兄弟也纷纷表示不解，呆了1秒互视了1秒又摆弄了1秒，只好硬着头皮继续吹，所幸后续活动迅速接上，才没有闹出更多的趣味。

结束活动后我们拖着的大包小包周边赚到了不少眼球，很多观众纷纷询问周边的出处，我们在热心指路的同时，也感到少许悲哀——他们基本是不会拿到什么东西的，很少有普通观众了解媒体在CJ这种展会中，特别是在领周边、试玩以及拍SG方面的巨大优势，对于观众



两个SG的对比：形象就不多说了，而表情，一个笑逐颜开，一个透着一丝无奈



游戏要从娃娃抓起





两个SG令人纠结的表情，一个很委屈，一个卖萌很失败

雪狼软件总经理秦玉
——耐心做好《仙途》为玩家奉献高品质游戏



《仙途》是雪狼的品牌，80后这一代的仙侠梦倾注在里面。所以不论是对玩家还是对公司，我们都必须全力以赴，保证将《仙途》以最优的品质呈现出来。关于游戏品质，可能我们作为幕后制作团队跟玩家的理解有一些不一样。在我们看来，游戏品质的好坏不仅仅是Bug少、玩法多，而是它能给玩家带来多少价值，甚至是能给这个社会带来多少价值。《仙途》将于今年第三季度进行公测，并且越南公测基本与大陆平行展开。我们相信《仙途》全球战略已经初步展开，并且越南会走好我们全球合作的第一步。稳定的服务器、鲜明的游戏特色和丰富的玩法一直《仙途》追逐的目标。前两者在内测时期基本满足玩家需求，而丰富的玩法将在公测充分体现。

Red 5工作室CEOMark Kern
——选择在中国ChinaJoy首次公布最新信息



Firefall是由美国Red 5工作室研发的大型多人在线射击游戏，游戏以科技高度发展的未来地球为背景，玩家将身处于完整而庞大的开放性世界中。Firefall以团队合作为基础，在公会设定、协作和对抗以及PvE内容等多个方面具备独创的优秀设计，将给玩家独特而极致的游戏体验。此次ChinaJoy期间，Red 5工作室CEO兼首席创意官、《魔兽世界》前资深制作人Mark Kern公布了Firefall中继医师、侦察员和突击兵之后的第4个全新职业——工程师，以及游戏的全新信息、截图、视频。Red 5工作室致力于带来最完整的虚拟世界、最引人入胜的故事情节以及最极致的游戏体验。Red 5工作室坚信，全球数百万玩家可同时身临其境的网络游戏将是数字娱乐的未来。


鼻血男重现江湖，眼神直逼犀利哥

来说，顶着骄阳烈日排队（想想盛大那壮观的领取周边的长队）、参加犹如被当猴耍的活动才能拿到的周边，对于媒体来说只是简简单单一句话的事。身为媒体人，我们也很矛盾，因为我们也算是这种潜规则下的“既得利益者”。

在会场，观众想拿展商周边的强烈欲望和展商对观众发放周边的严格控制形成了矛盾，并出现了一些不和谐的事情。我们在休息时，亲历若干次哄抢腾讯小企鹅的事情，不得不承认，那玩意确实受欢迎。但到了四五个人组团从箱子里每人狂拿七八个，到了拿着黑色垃圾袋往里猛塞数不清的数量，到了现场负责人大吼“你们这群人还有没有素质”的时候，这还是我们的游戏展会么？

游戏试玩同上，媒体的优势就是不用排队，还能像浮云那样赚一个“九阴”的激活码。拍SG就不用说了，潜规则是SG一般都会把笑容对向镜头最大的那位，但仅仅是拍摄也就算了，而如果你想和SG“深入交流”一下——不要想歪了，只是比如单独拍摄、问问电话QQ之类的，媒体证虽不会说让你攻城略地无往不利，毕竟有经纪人在那横着，但五成的命中率也还是有的。而普通观众，就算你真带上与体重等量的摄影器材，SG也只会微笑着友好地摇摇头，连话也懒得说——除非你有冠希哥的相貌和口才。普通观众的劣势不仅仅是这些，今天一早一晚发生的两件事也说明了这点。两件事都是吵架，上午是展商工作人员与展馆工作人员的争吵，貌似是展商动了不该动的设备，但明显展馆方面比较馁——几乎要被展商揪住胖揍一顿。下午则是展馆工作人员与普通观众的争吵，起因不详，普通观众结结巴巴地解释但被指着鼻子乱骂揪着脖领子猛拽的样子，“明显感觉到玩家（普通观众）的弱势”——浮云语，但我们也只能从展馆方面善意地去想，这个观众也许是个到处作恶的贯偷吧。但这观众胸前若有个绿色的媒体证，这些展馆工作人员恐怕也不敢如此发飙。写到这，忽然想到我有次在回宾馆的路上打了辆黑车，聊天中说出我是参观的媒体后，司机主动把价格降了10元——突然我便有种受宠若惊的感觉，我不是焦点访谈那类“央视来人地方回避”的记者，只是众多参加CJ媒体记者中的普通一员而已。

在即将闭馆的时候，我们碰了个头，一致认为这期的CJ专题得有点新点子，CJ在7月底举行，而专题刊登在9月上，等杂志上市说什么都晚





展商工作人员vs展馆工作人员（左）和展馆工作人员vs参展观众（右），仅看表情就能说明很多了

网龙副总裁林欣

——这是一款好玩的“坏”游戏



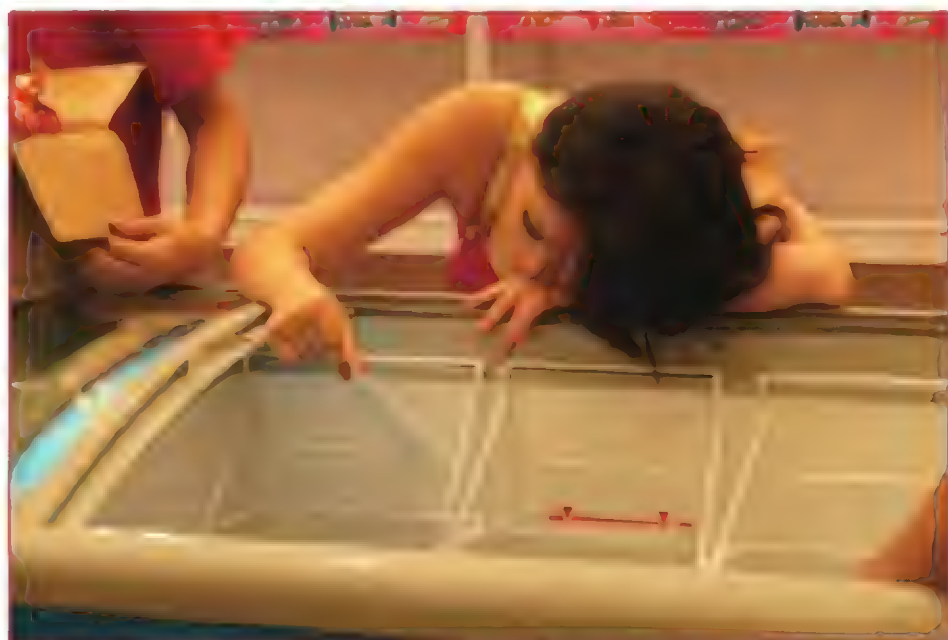
经过3年的潜心研发，《地下城守护者OL》已经基本制作完成，它延续了单机版古怪、幽默、充满乐趣和‘邪恶’，并在游戏的表现、任务以及玩法上进行呈现。我们希望玩家在游戏的过程中，忘记生活种的种种束缚，尽情地在游戏里享受搞怪使坏、轻松自在的乐趣。地下世界完美地继承了单机版独特的地下城RTS模式，地上世界则采用当前流行的RPG模式。两种截然不同的游戏模式融合在一起，承载了更多的游戏内容。同时网龙也和美国孩之宝公司达成协议，开发《变形金刚OL》，这是一款独创了TPS结合RPG玩法的游戏，玩家在获得机体进化感受的同时还能经历激烈的设计体验，获得强大的视听冲击和竞速快感。

巨人《艾尔之光》PK赛

——连招定乾坤



《艾尔之光》以其简易的游戏操作、激烈爽快的战斗体验、华丽酷炫的画面效果、漫画式的RPG剧情与激烈PvP系统等特色，备受广大玩家喜爱。本届ChinaJoy现场举行的《艾尔之光》PK争霸赛，数名格斗高手会聚一堂，现场进行王者的角逐赛。展会现场解说员由中国DotA界最具传奇色彩的人物“09”担当，他从竞技的角度进行讲解，让这场比赛精彩可看，而负责调试电脑的艾尔女仆萌妹子更是由巨人自己的员工亲自Cos。从韩国远道而来的KOG公司的CEO将为获奖者颁奖，颁奖中，兔女郎从礼物盒中蹦出，给了冠亚军一个不小的惊喜，并送上他们的比赛获胜奖品。冠军奖品Nano一部，亚军奖励iPod一部，整个精彩的过程给现场的观众和选手都留下了深刻印象。


近水楼台先得月，挨着冰柜也是一种巨大的幸福啊

了，光靠SG没有任何意义，网媒铺天盖地全方位各角度的照片、视频甚至访问，读者已经看得太多了。而CJ中发生的趣事，一是数量少，二是过于分散。于是我们决定将SG和事件结合起来，跟拍一名SG全天的行动，键盘选一个Coser，浮云选一个SG。最初我们打算从搜狐展台找，除了私人关系，搜狐的粉红团确实有很出色的SG，而且还有个来自台湾省的，比较有看点，我们称其代号“台妹”，浮云决定明天前去洽谈。而键盘正好遇到一个Cosplay准备回家，拍了几张第一印象觉得挺会卖萌，一问才17岁，很契合广大读者的年龄层。聊了几句后这个女孩初步表示同意，于是她的代号就是“软妹”。而她居然没有经纪人，这点在后来发觉比我们想象中的重要还要重要。

晚上自然还是有节目的，键盘去的比较高尚——盛大在上海音乐厅举办的“盛大游戏达人秀”，现场媒体众多，不少都是视频转播，而玩家更多，大部分玩家都是公会组织形式，举着各自公会的旗子，煞是壮观。键盘对这种达人秀提不起丝毫兴趣，李承鹏和蔡康永是谁他都不知道，但总算节目还是很精彩的——这样的游戏之夜还算过得很充实。浮云则享受了一顿饕餮之夜，他被趣游天际邀请到老勒克上海菜，作为一个喜欢吃甜食的北方人，浮云不得不承认——其实上海某些菜的味道还是很不错的，如果加大份量就更好了。


集专业与娱乐于一身的盛大游戏达人秀


一名SG在回答观众的提问，她虽相貌普通，但她发自内心的笑容在这一刻却是最美丽的

7月29日

我们俩人都起晚了，可能第一天奔波的消耗过大吧，睁眼已过8点，两个闹钟都没把我们催醒。此时班车怕是早跑路了，而宾馆又忘记给我们预留了出租车，害的我们俩不得不顶着烈日在街上拦了半个小时的出租车……

上午的安排比较简单，两个专访——制作《富人国》等页游的动网先锋和国内最大手机体感游戏平台的17Vee，都是在嘉里下边的星巴克，不用在场馆里

空中网《功夫英雄》主策蔡浚松
——我们游戏中有更多的趣味QTE内容



QTE在单机动作游戏中比较常见，比如战神3，通过快速反应按键以达到一种华丽的效果，使得游戏更具刺激性。但是在网络游戏中，QTE还是相当少见，尤其是多人、交互式的QTE，属于一种技术上的难点。在这点上，我们的游戏制作人蔡浚松先生，早年由于有《莎木Online》的QTE经验，因此在这方面上，给了我们很多启发，例如网游与单机动作游戏最大不同在于，单机动作游戏需时刻保持刺激性，而网游不一样，它需要有交流、互动、练级等过程，因而QTE除了出现在一些BOSS战场景外，会更多放入趣味QTE内容，让玩家在游戏过程中觉得“有趣”。



趣游天际首席执行官管戈
——国内原创网游在很多方面与世界一流水准相比都不逊色



国内原创网游的现状如同那张木桶原理图，个人认为国内原创网游在很多方面与世界一流水准相比都不逊色，部分领域（如规则策划，尤其是收费规则的策划）至少领先3个层级以上。相对而言，文化表现与创新都是缺板，加强短板，可以用最少的材料，获得最大的容积。没有任何办法能在短期内根本性地提升整体原创游戏制作人的文化品鉴力，用多元世界对抗单一世界是一个曲线救国的思路，更重要的是在这个研发过程中，团队能够得到广泛的启蒙与提升。



互相“马景涛”，有凉爽的空调，有惬意的环境，有甜美的冰咖啡，使得采访也变得轻松愉快起来。

今天观众数量明显提高，巨人、盛大展台间的人山难以翻越，暴雪、游卡前的人海无法横渡，和昨日不同的是，今天的SG明显较昨日兴奋许多，但周边的派发却明显节制了许多，想来是要控制玩家停留在自己展台前面的时间，以达到门庭若市的感觉。

专访结束的我们在上午暂时没有什么任务，决定就昨天跟拍的计划分头行动，浮云去搜狐找“台妹”谈谈，键盘去巨人找“软妹”聊聊。经过了解，“软妹”确实无经纪人，只有一个展商工作人员负责她以及另3个Coser在会场内的活动。一开始键盘还担心“软妹”会提出一些古怪的要求，但她什么也没问就给键盘留下了电话、QQ、住址，似乎对他很放心的样子，看来键盘那种黑糙的大叔脸还是很有帮助的……最后决定第二天开始跟拍。



热，很热，非常热。汗，大汗，瀑布汗

在聊天过程中了解到，“软妹”的劳务费是每天500元——这是Cosplay的价格，而SG的劳务费是每天150元，但SG肯定不会和Coser差这么多的。我们也曾在网上查过，今年W1大部分参展商开出的劳务费是每天1000元，当然，这个钱只是说说而已，最终实际开出的价格可能在400到600左右，某些人截一部分，某些公司再截一部分，落到这些一天站三四个小时、僵硬微笑三四个小时，还有可能会被勾肩搭背占便宜的女孩手里，就连一半都不到了。我们只能乐观地揣测也许某些形象不佳来蹭经验值的SG才有150吧。而参展商也很奇怪，喜欢把漂亮和普通的SG放在一起，搞平均主义吸引眼球。于是经常可以看到两个SG在一起，镜头们猛拍一个靓妹，对另一个姿色稍差的熟视无睹，真不知道此时另一个SG的心理情况是如何，也许有自知之明已成习惯了吧……除了这些，对于SG自己来说，恐怕也很烦那些喜欢和她们搂搂抱抱的观众，我们曾亲眼见到两个SG微笑着和男观众合影，但当观众的手扶上SG的小蛮腰时，SG的脸部表情一僵，稍稍皱眉，但又能如何？也只好认了、忍了，然后继续露出职业的微笑完成合影——哈，美女们心中不定怎么狂骂呢。



别说人类，连奥特曼都无法阻止她们了

前面说今年CJ中SG的流行动作，除了拉裙提胸的组合，还有各种卖萌动作，今年CJ的卖萌是个大流行趋势，戴上大大的没有镜片的黑框眼镜，有条件的还要穿上女仆装，先有腰疼、腿疼、头疼老三招，后有撅嘴、吐舌、摆V字新三招，卖萌六招一出，迷倒台下宅男一片。此外还流行各种举牌“求”妹，求包养、求暖床、求喂养、求购买，还有那个“真纯姐”也不甘寂寞地出现在今年CJ会场。

SG的卖萌和各种“求”，再算上盛大的“婚纱娘”，实际上是对CJ展台表

动网先锋主策划崔海龙
——试水RPG，迈向全类型页游模式第一步



在访谈中崔海龙透露，今年下半年，公司的首款RPG产品《仙魂》，会在第四季度与玩家见面。此前，动网先锋以专注做模拟经营类网页游戏而响彻整个页游领域。明年还会推出更多的产品，包括武侠题材的《功夫》，Q版的《双龙诀》等等，全方面发展是动网先锋新的尝试，专注精品研发运营是动网先锋的目标。



全民足球游戏制作人周汇博
——中国玩家是最好最热情的



作为为数不多的体育类网络游戏，《全民足球》首先选择了中国进行首次运营，这是因为我们认为中国玩家是最好最热情的。《全民足球》在中国市场的定位是做最好的体育类网络游戏，它作为一款全新的足球题材的竞技型网络游戏，从去年封测起就受到广大热爱足球游戏喜欢竞技对战的玩家关注，并已获得新浪评选的年度最佳体育类游戏。同时它作为育碧软件首款网络游戏，我们最关注的是游戏的品质。半年多的几次封闭测试过程中，在热情玩家的帮助下，对核心游戏性和服务器稳定性都已经调整和优化，确保游戏公测时给玩家最好的游戏体验。在未来，上海育碧会更加注重在国内网络游戏市场的开场以及亚洲市场的网络游戏开发。同时传统的MMO游戏之外，也会涉足网页游戏以及社交平台游戏等等，《全民足球》只是一个开始而已。



八戒求被吃，悟空求拔毛。我们没凑热闹，不知吃哪的肉，拔哪的毛

演形式的一种探索，前几届的“少儿不宜”已经引起相关部门的重视并强令修正，在不打擦边球的前提下，如何做出有创意的SG和活动效果，都是所有展商共同面对的问题。无论如何，SG都是吸引人气的重要部分，像Red 5那样完全放弃SG的行为，只可偶为之不可久为之。

而盛大弃性感路线启气质路线的“婚纱娘”，算是在SG服装和活动效果上取得了一定突破，所有SG打扮并不算暴露，上半身顶多就是露肩，而下半身别说大腿小腿，连脚都看不见，但人气依然旺盛——当然这和盛大的名气和实力都是有关的，但婚纱的服装效果的确让已经产生审美疲劳的观众眼前一亮。只是最后盛大依然不能免俗，抱新娘的活动轰然而来，雷人而去。卖萌则是SG个人的选择，因为纵观各展商的展台布置和活动安排，除了个别Cosplay，没有明显是专为SG卖萌而准备的，但本次众SG不约而同地选择了卖萌，这的确是个很诡异的群体行为——大量眼镜娘、大量吐舌妹、大量女仆装水手服纷纷涌现，连不少观众自己也选择了这些卖萌要素。然而也有大量卖萌不成功的典范，这些SG有的明显是第一次参加展会，面对镜头时连起码的微笑都维持不住，卖萌就更加勉为其难了，于是我们也拍到大量卖萌不成表情诡异的照片。

紧随卖萌之后的，就是各种“求”，这也是卖萌艺术——姑且这么称之为艺术——的另一种表现形式，或者说是卖萌的行为艺术。相对以前赤裸裸地靠俯首弄姿来进行肉体诱惑，本届CJ已经转为靠YY来进行精神诱惑——前有尺度后无轻重。在某展台的“求喂养”区域里，真的有宅男像递名片一样紧张地双手奉上胡萝卜、扇子、矿泉水，甚至还有“QQ星”这种幼儿奶饮料……而我们还遇到Cos猪八戒“求被吃”、Cos孙悟空“求拔毛”的妹子，其实不管举的牌子内容如何，仅仅是这些妹子勇于举起“求XX”的牌子，就值得为她们鼓掌。

在卖萌和各种“求”之外，今年CJ的另一个景观就是“反SG”——一个目前看起来仍然无解的缺德到顶的做法：组织起十多个“歪瓜裂枣”的“环瘦燕肥”，身着艳丽暴露的SG服装，站在某个展台前排成一队……是的，你没有办法处理，轰不走又不能留，这是个明显带有敌意的“踢馆”之举，如果你的展台被这群妹子盯上，除了暂停或硬着头皮继续活动之外，你基本没有更好的对策，但无论怎样都会让你的展台立刻成为焦点。幸而这个“反SG”组织者的胆量还是不够

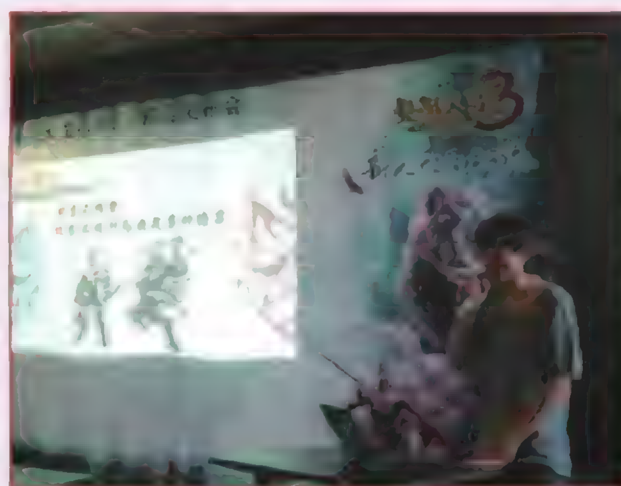

让你们充气啊，后悔了吧，现在再怎么压也晚了

快播科技CEO朱达欣
——快玩必须与时俱进满足用户需求



快玩是快播公司旗下产品，是中国首个无需安装，一点即玩的游戏平台，平台以联合运营一些网页游戏为主，盈利模式主要靠游戏充值分成。快玩游戏涵盖包括Flash、单机、网游、网页游戏等市面上所有热门游戏类型，拥有多达90000款绿色安全游戏，在面对很多厂商都尝试进军手机游戏市场以及iPad客户端游戏市场时，快玩的iPad版本也即将和广大玩家见面，这也是符合市场规律、用户所需要的。快玩目前最重要的事是了解游戏用户的需求，充分认真地通过现有的数据分析研究用户行为，首先解决用户的共性需求，然后再逐步解决用户的个性化需求，相信最终一定能赢得用户，服务好现有用户是目前快玩最朴素的梦想。

搜狐畅游《天龙八部3》运营总监Adams Lee
——“天外江湖”颠覆了传统，还原了江湖世界



武侠题材之所以长盛不衰，除去无数艺术家勾勒出的那个迷人世界外，更深入人心的则是那些性格迥异的经典人物。郭靖的侠之大者，杨过的黯然销魂，令狐冲的放荡不羁……

但是玩家可以发现，在金庸所有小说的武学体系中，除去主人公外，还有更上一级的开山立派之人。正是这些在小说中惊鸿一瞥的传说中人物，才架构了金庸的武学体系。《天龙八部3》将破天荒引入金庸原著中真正的“绝世高手”，并为其编织更为宏大、奇诡的背景故事和感情纠葛，玩家将在游戏中感受全新剧情，逐步了解“天外江湖”的形成过程，以及武学体系全面进化为“境界”之争的背后原因。







另3位跟拍目标，左、中是搜狐展台的SG，而中就是台妹了，这俩都受限于经纪人问题而放弃，右是巨人的37号SG，她因为性格问题而放弃

大，要是把她们拉到W1那些展台前溜一圈，那可真有乐子看了。从现在的情报看，这队“反SG”的出现次数并不多，停靠的展台和时间很有限，很多观众并没有留意到，造成的轰动效应也没有那么大，但一旦这成为一种专业的“代捣乱”行为——还有人类能阻止她们么？

浮云和“台妹”的商谈不太顺利，搜狐虽然表示很支持，但无奈“台妹”是有经纪人的：“对不起，您所跟拍的妹子不在服务区，请和经纪人联系。”但和经纪人谈，尤其是很漂亮的SG的经纪人，那就变成一件非常不靠谱的事情了，恐怕一些附带要求是我们两个无法承受也无法决定的。最终“台妹”放弃，浮云转而将目光投向其他展台的SG，经过几次接触都不是很顺利——全部卡在经纪人那里，于是此事暂时搁置。



到处拉SG狂拍的索尼摄影活动

虽然键盘在“软妹”那里进展顺利，但他的相机又开始出现问题，在汹涌人潮中相机镜头被狠狠挤了一下，导致对焦失灵。在和索尼公司取得联系后，他们倒是挺热情，同意可以先提供一个同型号镜头，而且就在CJ现场有他们的联系人在组织活动。他们这个活动很

腾讯琳琅天上工作室的总经理姚晓光
——三国题材并不怕，重要的是在研发时要有创新



互动娱乐和网络游戏除了后端的服务业过程，他的前端还是创意文化产业，我们看了这么多国内的影片和好莱坞大片，其实很多东西题材都是一样的，就取决于这个故事本身讲的好不好，演员好不好，营造的氛围好不好，所以我觉得题材雷同，哪怕是相同都不可怕，反而是题材相同，就需要我们在研发团队上要有创新。这既是对研发团队的挑战，也是对品牌和宣传团队的挑战，核心是要有差异性，我们做的事情是通过各种各样的方法包括和业内合作伙伴合作，把这些表达出来，至于说能不能得到大家的认可和共鸣，就要看团队的功力了。



迅雷《大冲锋》
——大冲锋，不只是枪战





《大冲锋》是由国际知名游戏《古墓丽影》制作人TroyHorton设计和开发，历时三年打造的FPS(第一人称射击)网游。《大冲锋》采用次世代3D引擎技术，呈现出全新亮丽的画面风格，打造个性迥异的职业角色，不同的职业不仅有不同的武器，更有不同的属性，带来不只是枪战的全新感受。《大冲锋》携新品发布会之势，必将掀起一股全新的革命风暴，成为射击网游的新王者。

有趣，几个展台转悠，然后拉出来一个形象不错的SG，一群人狂拍一通，然后换下一个，再下一个……这些人用的都是索尼A35，可能是在推广期吧，但由于键盘下午还有一连串的采访任务，于是他装模作样拍了几张以后就偷偷溜走了。

下午的采访任务较多，基本每隔1小时就有一个，先是空中网的主策专访，然后是Red 5的发布会、中视网元新品发布会，再是搜狐发布会、网龙发布会，最后是快玩的采访，一个接一个，从会场内到场外会议室，再到嘉里，最后浮云跑到了超偏远的地方去参加赫赫有名的“九阴比基尼之夜”——“魅夜寻香”和它比起来就算是小巫见大巫了。

从“魅夜寻香”“九阴之夜”这些活动不难看出，展商们“上有政策下有对策”的应对方法及趋势，即反正展会上不能干这不能做那，那我展会外搞这个调调总没人能管了吧——我只是搞了个Party，只是刚好这个Party在CJ期间而已。“魅夜寻香”玩的是化妆舞会，“九阴之夜”干脆全体泳装，你连照相机、手机都很难带进场，无图无真相，自然可以随意驰骋想象力。有趣的是，当到23点活动1阶段结束的时候，尽管还有更“精彩”的2阶段、3阶段，但所有媒体同行不约而同都选择了撤退，显然游戏媒体圈子太小了，今晚要是有哪位能打进2阶段甚至来个FD，到了明天，嘿嘿，你就出名了。

7月30日，键盘视角

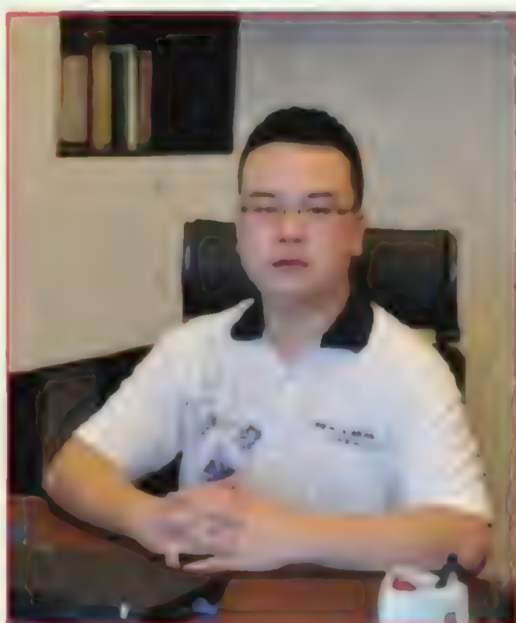
跟拍“软妹”的一天，“软妹”说5点多就起床，我当真以为5点起床5点半就得下楼了吧，再加上我对上海地理基本处于白痴状态，也不知道从宾馆到她的小区用多久，所以我4点半就打车早早出发了，事实证明，这正是悲剧的开始。

4点半走，5点就到了，挺顺利，小区还算好找。楼下给她发个短信说到了，“软妹”则回信说她刚起床，尽快下来。于是我就开始发愁天色如此之暗是不是要架个闪光灯，用什么角度、快门、光圈等等。结果证明我只是顾影自怜自作多情而已。“软妹”这一个“尽快下来”，就尽快到了6点20。当我写到这里，凝思半天，仍无法找到合适的语言来正确表述当时我的心情。回想起来，“软妹”确实说过她以前都是6点半才从家里出发，你看，她还是“尽快”了10分钟的。


拍的是妹子，但大哥的表情更精彩

“软妹”网名叫Miko（后文改用Miko称呼），17岁的上海女孩，说话吴侬软语，治愈系、天然呆、爱卖萌、路痴——这都是我针对今天一天发生的事最后总结的。她是第一次参加CJ，以前只参加过一次CCG，此次CJ她以SG身份报名，但最后却成为巨人展台《三国战魂》游戏的Cosplay，个人怀疑她是因为身高问题才无法当SG的。一路上如果我沉默，她也会一言不发地进入省电状态，但如果我不说话对她一阵狂拍，她还装作不认识我（我要求的：你想做什么就做，不用管我，也不用看着镜头摆姿势、表情），我很担心会被热心大妈当流氓扭送至派出所（我提醒过浮云要注意，结果他第二天跟拍时就碰到这么一位热心大妈，被指着鼻子一通训），所以在公交车上偶尔也交谈几句。上了地铁后我坐她对面，没法交流，幸好车厢里大都是年轻人，见多识广，知道这趟地铁线路最近常载漂亮女孩去CJ，看Miko这打扮就像是个SG，所以都很淡定地看我拍，而有个坐在Miko身边的男孩还冲我意味深长地笑笑，而我只能以面无表情应对。

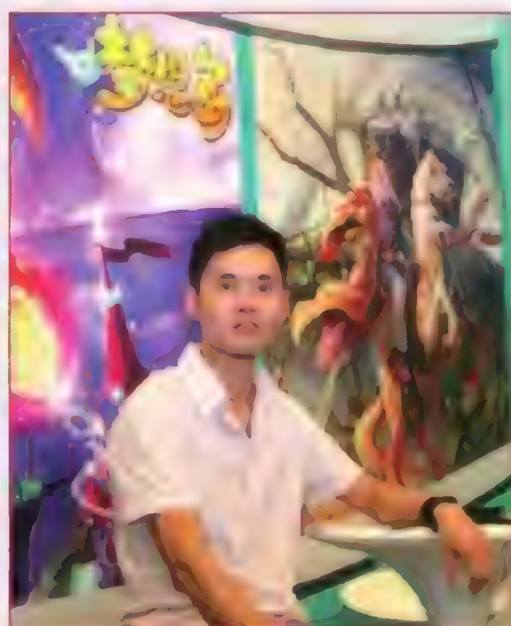
游族CEO林奇
——打造优质产品才是页游取胜王道





当前，整个页游行业呈现两种格局分布，第一种是朝着平台化的方向去发展，互联网这么多年聚集了大批的用户平台，也就造就了几个大的用户平台公司，比如腾讯、360、人人。第二种时朝着专业产品厂商去发展，对于我们来说，我们更倾向于后者，着力于打造持续的优质产品，在运营上谋求全行业的合作。中国的WebGame在全球范围内都有相当的领先优势，我们游族的产品输出到东南亚、韩国等国家和地区，都取得了较好的成绩。

IGG集团合伙创始人及首席运营官许元
——国内市场竞争相对激烈
天盟数码有限公司高级副总裁Kenny
——画面与内容双剑合璧，才是一款成功的游戏作品



IGG之前一直将重点放在海外市场，随着这几年国内市场的火爆，IGG也将一些产品回归国内市场并取得了不错的成绩，在未来我们会在国内市场投入更多的资源，力求能将更多我们自主研发的优秀游戏产品带给国内玩家。

我们希望能够创造一款全球化的独一无二的游戏，它能够吸引不同类型、不同国度的玩家。它的画面甚至可以超越单机电视游戏，它的可玩性将让玩家在打开它的一瞬间就沉迷其中不能自拔。为此，我们的研发团队还在不懈努力着，努力打造一款真正的精品网游。

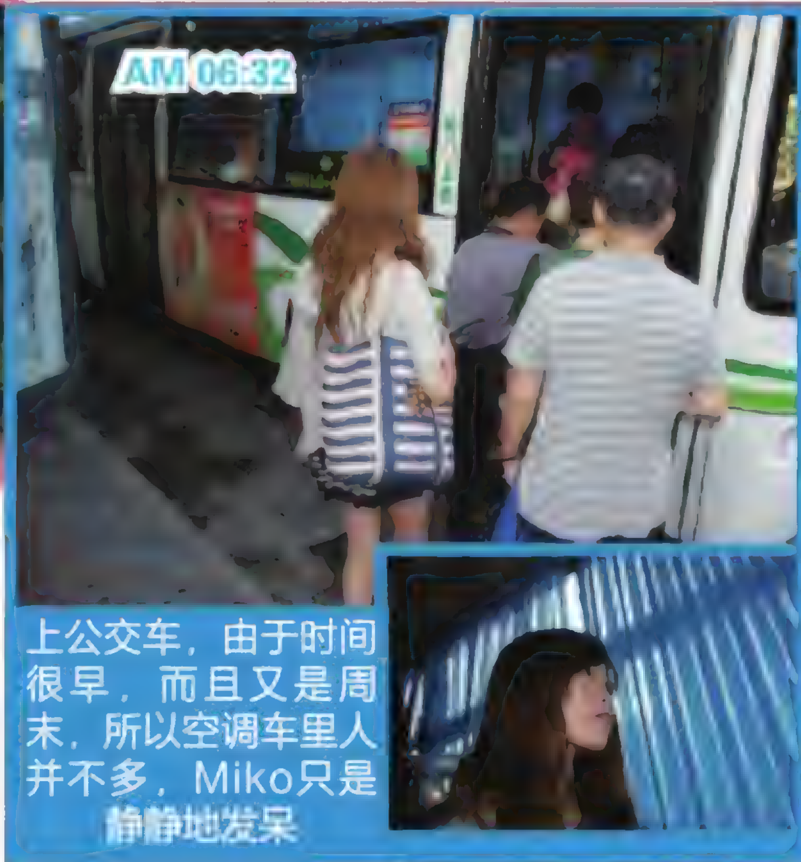




Miko迎着阳光走出家门，步行前往公交车站，又开始了一天的Cosplay之路



在等公交车的时候补补妆



上公交车，由于时间很早，而且又是周末，所以空调车里人并不多，Miko只是静静地发呆



转乘地铁，Miko其实有公交卡，只是帮我这个上海地铁盲买票而已



Miko在近1个小时的地铁路上只做了3件事：



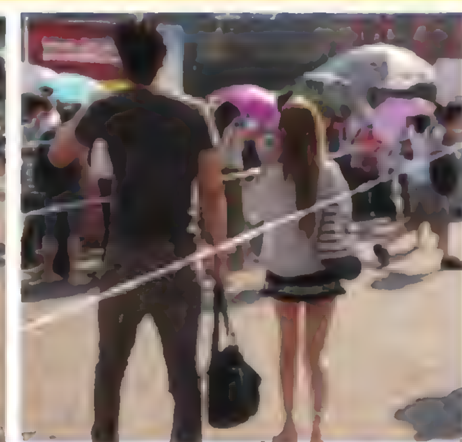
到达花木站，地铁中的乘客基本都是参加CJ的SG，以及看SG的观众





在进入展馆外的广场后，意外出现了Miko没有找到Cosplay同伴——她没有同伴们的手机号，展台负责人的手机也打不通，这意味着她将无法拿到当天的临时通行证而进入展馆——Miko并没有经纪人





在阳光直射酷热难耐的广场上晃悠了将近15分钟，才终于找到自己的一个Cosplay同伴，并和展台负责人取得了联系





展台负责人出现并带来临时通行证，已经快被晒懵了的Miko终于进入了展馆



差不多经过1个多小时的化妆，换装等工作后，终于在展台外见到Miko基本定型的Cosplay形象，但她看起来并不是很高兴



当天的第一次Cospaly亮相开始，个人认为，Miko化妆后的形象并不好看，还不如原来漂亮



Coser既会和观众合影，也会单独接受众多镜头的包围


没有人拍摄自己的时候，“吕布”在偷偷看手机，而Miko和“关羽”在看舞台上的表演，同时他们也会和其他厂商展台上的ShowGirl一起合影



舞台活动即将开始，Coser在和Cosplay负责人、舞台导演协调活动内容和细节

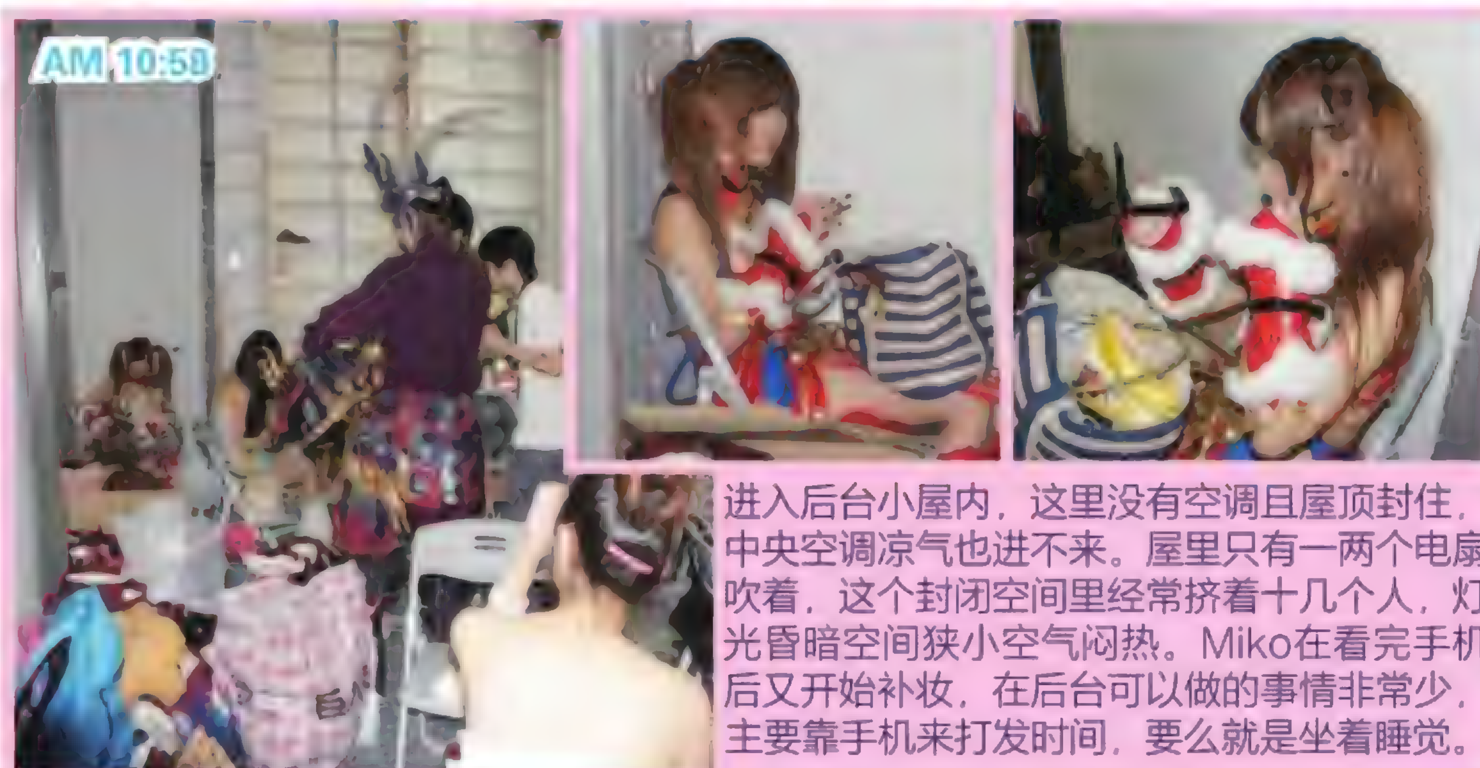


Cosplay表演正式开始，人头涌动、灯光闪烁、万众瞩目。不知是否巧合，对面展台也在进行Cosplay表演，于是就构成了这么一幅奇怪的形同叫板的画面



进入给观众发奖品的环节

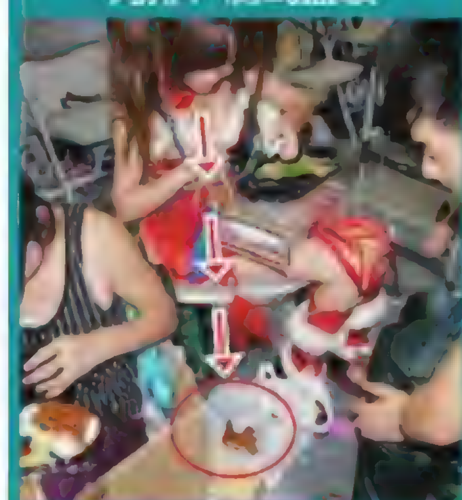
Miko开始出错：她在发完一次奖品后，迷迷糊糊以为活动已经结束了，

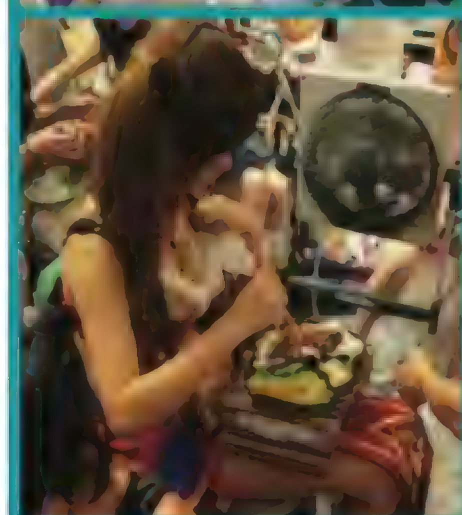


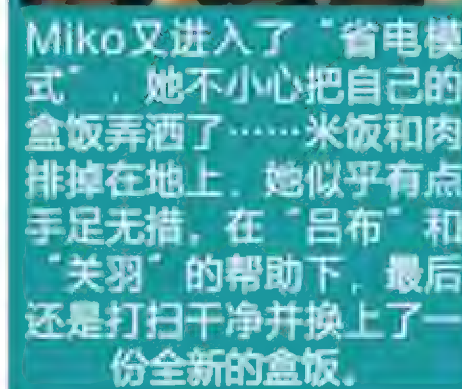
进入后台小屋内，这里没有空调且屋顶封住，中央空调凉气也进不来。屋里只有一两个电扇吹着，这个封闭空间里经常挤着十几个人，灯光昏暗空间狭小空气闷热。Miko在看完手机后又开始补妆，在后台可以做的事情非常少，主要靠手机来打发时间，要么就是坐着睡觉。



午饭到了，荤素搭配，米饭上边盖着的据说是个猪肉排，制式盒饭






Miko又进入了“省电模式”，她不小心把自己的盒饭弄洒了……米饭和肉排掉在地上，她似乎有点手足无措，在“吕布”和“关羽”的帮助下，最后还是打扫干净并换上了一份全新的盒饭。


而刚走下舞台，忽然发现活动还在进行

于是赶紧跑回去

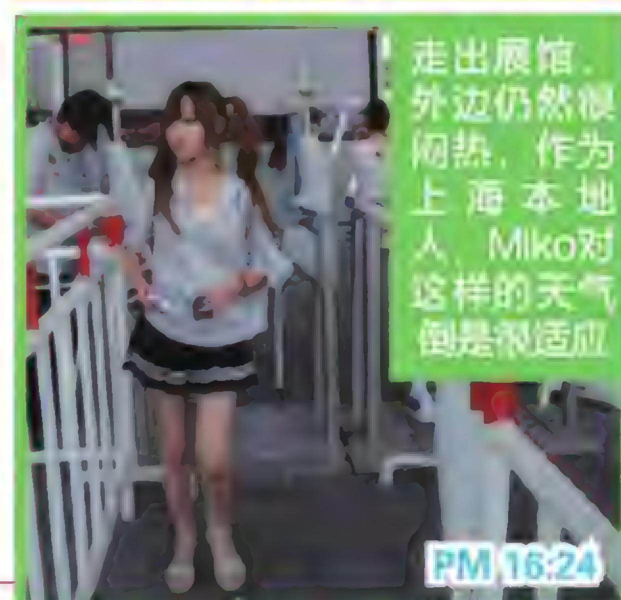

幸好没人发现



在经过一天的3次舞台活动后，Miko结束了工作，走出后台准备回家。

从后台经过其他展台的Miko，饶有兴趣地东张西望，四处观看其他展台的活动。

找到了正在Cos女仆的朋友，一起合个亲密影吧



走出展馆，外边仍然很闷热，作为上海本地人，Miko对这样的天气倒是很适应

在地铁口，这一天的跟拍过程就算是结束了，Miko挥手告别，这也是今天唯一一张应我要求而摆拍的照片



在Miko结束工作后，她想去W4找个女仆Coser朋友，却不认识路，这很让我吃惊并难以想象。后来她告诉我，除了W1馆的巨人展台外，她从来没去过其他展馆和展台，整天只是坐在那个小黑屋里。我对她的遭遇表示同情，于是义务带路去W4——走直线而已。而在第二天的同一时刻，我在等待浮云跟拍结束时，看见她又在向工作人员询问怎么去W4馆……

今天的好消息是浮云总算挑到两个合适的SG，这里暂且以展台编号称她们为“37号”“47号”——我常嘲笑浮云，你看你找的这俩号：“散妻”“死妻”，你还有法活么？他则反驳：为何不能看成“三妻四妾”呢。

37号有点像周慧敏，形象确实很不错，大方、外向，透着些许精明，社会气息明显；47号形象较为一般，内向、羞涩，眼神带着少许茫然，学生气较重，是第一次当SG。浮云一开始选定的是37号，毕竟她很漂亮，而我也是这个倾向。但在向她们表示“只能从你们两个中选一个”之后，两人的反应却瞬间让浮云改变了主意。37号表示：那让她来吧，没事的。47号可能心里想的是：他们选的肯定不是我了——毕竟一开始我们将注意力更多地集中在37号身上，于是47号脸上露出一种很奇怪的表情，混合了失落、无助、落寞，很难说清楚。而浮云和我恰好都捕捉到了这个表情。我多多少少有点同情，但也仅限于此了，因为我的跟拍任务已经完成，这俩SG再怎么折腾都跟我没有一毛钱的关系。但浮云怕是被这个表情打动了，加上37号的反应让人产生一种没有责任心的滑头感，所以虽然当时浮云没有立刻表态，但在哄走37号后，明确地告诉47号就选择她了。

7月31日，浮云视角

在到达47号住所的时间方面，由于有了键盘的前车之鉴，我在电话中反复确认47号的确切地址与出发时间，“47号”网名叫“KIKI”（后文改用KIKI称呼），心思单纯得很。由于KIKI的学校离我的宾馆并不算远，因此我没有键盘4点20起床的动力，但相比他我也并未好到哪里去，5点钟我准时起了床，在一番简单收拾后，我坐着出租车抵达了梦的学校——上海财经大学。由于我是从旧校区进入的校园，因此可以惬意地边赏边拍这似乎还存留有民国初期文艺气息的校园。在穿行一段时间后，我到了KIKI所在的宿舍楼，本打算在宿舍楼门口拍一张KIKI推门出来的相片，但奈何宿管大妈的超高警觉着实让人惊讶。在与我屡次交涉无果后，果断抄起门口的扫帚将我轰赶出宿舍楼正面，因此只得隔条小路向宿舍楼门口张望。

不过还好，6点半，KIKI准时出现在了楼下。要说KIKI的行程可真是丰富多彩，早晨一个半小时的行程，包括了走路、乘公交、坐地铁、换乘地铁及打车前行5个步骤。KIKI在地铁上也是着实不老实，补个妆啊、玩会儿DS啊、吃个西瓜啊等等，忙得不亦乐乎。在闲聊中我们得知，KIKI并不是上海本地人，而是一名正宗的东北丫头，由于偶闻假期有此展会，可以做SG兼职赚钱，才来尝试。但似乎宅男们的热情并未给她留下美好的印象，因此KIKI表示很有可能不会再做这方面的兼职了，毕竟厂商给的600大洋中，只有150大洋到了她们手上。原本我打算带着KIKI去后面几个展馆转转，顺便补齐SG在会场的相片，无奈KIKI的胆量过小，以及大学生的那种青涩，注定了我失去了一次绝佳地跟拍好机会。

游戏蜗牛总裁石海
——今年CJ没游戏能和《九阴真经》比



在东方文化中有两大体系——武侠和仙幻。这两大体系的网游市场中，我们肯定会成为武侠体系的霸主，就目前我所看到的市面上的产品，几乎没有能够挑战我们的霸主地位的。但《魔兽世界》的品质和影响力是西方这个文化体系本身的强大影响力所决定的，东方也一直在往这方面努力。同时，我们也需要清醒认识到，从整体来说，我们和欧美成功网游还具有很大的差距。但是我相信，随着中国整体经济实力的在全球地位的提高，东方文化通过世界范围的传播地位也会相应的提高，好的文化作品也会层出不穷，那这个时候整个游戏行业就有机会能够制作出与西方一流产品叫板的产品，但这产品究竟是不是《九阴真经》，我只能说不一定，最终是玩家说了算。

17VEE总裁孔飞
——体感游戏必然是游戏未来的发展方向



未来虚拟实境的游戏将用第一视角，类似我们在电影院看3D电影，我们只是做到了身临其境的旁观，而未来的体感技术，可以让我们拿起武器，由旁观变成主动，再配合实时反馈等系统，直接体验做主角的感觉。就像是现在游戏里的约会是一个社区，大家只能通过操作屏幕里的角色来进行互动。未来两三年后我们进入游戏里将是同步的，相隔万里的两个人做一个拥抱，游戏里就会真的拥抱到一起，会有感觉。我们看电影《阿凡达》会有虚拟世界和真实世界越来越难分了的感觉，阿凡达进入机器里就相当于进入体感游戏里了，所以你就可以理解为什么最后主人公不愿回到现实生活中了。这不仅仅是由于体感技术已经相当完善，更是因为虚拟实境所要求的3D屏幕也就要来了，再加上语音系统在游戏里的深入，虚拟实境已经不再是梦想。



KIKI，19岁，吉林长春人，正宗的东北妹子。以勤工俭学的目的第一次参加ChinaJoy，在巨人展台做一名普通的兔小妹。

在公交车站等车时仍不忘记卖萌

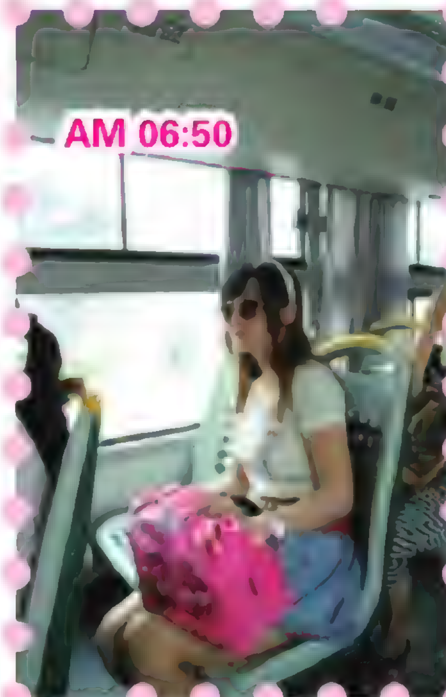








KIKI走出宿舍楼，步行经过学校门口前往车站，中间还接了个男友的电话



由于学校到地铁有段距离，因此先需乘公交至地铁沿线





换乘地铁，此时地铁人员并不多



KIKI在地铁上的事情真可以用丰富多彩4个字来形容，一会儿玩玩儿DS，一会儿补补妆，一会儿又吃点西瓜……



KIKI从7号线换乘2号线，对于上海，我相当于半个路痴



历尽千辛万苦，从步行到乘公交再到换乘地铁，最后乘坐出租车飞奔会场，KIKI总算在规定时间之前到达





KIKI担心赶不上巨人展台规定的集合时间，便提早出了地铁，从路面打了一辆出租车奔赴会场





午餐还没到，先吃个包子压压



午餐终于到了，可是忙碌了一个上午的KIKI胃口似乎不是很好，剩下了不少



吃过午餐后，KIKI简单补了一下妆

KIKI在与键盘交流，这张眼神的交流被我用抓拍了下来，只可惜焦点对在了她的星星棒上



KIKI在翻阅键盘相机中的美图……

有观众经过时要求KIKI手捧腾讯小企鹅进行拍照

巨人与盛大的血拼还未结束，KIKI只得站在台上继续工作



曲终人散，今年的ChinaJoy终于落下帷幕，而我们的KIKI也该向我们告别了，我们明年有缘再见



最后，感谢周杰伦同学一路与我们同行

下午散场的时候，“盛·巨”的“兔小妹vs婚纱娘”大战上演，盛大和巨人派出自己所有的SG站在台上，互相说着没有营养的话——大约都是本次CJ是如何，下次CJ要如何，我们的目标是如何，让我们拭目以待如何。但就是不肯撤退，最终似乎是巨人方面没有准备好，很多工作人员已经先行撤离，导致盛大在“工作人员上台集体合影”环节拔得头筹，挺到了最后——也许他们的心中也在滴血：SG超时工作每位每分钟收费10元（说笑的）……



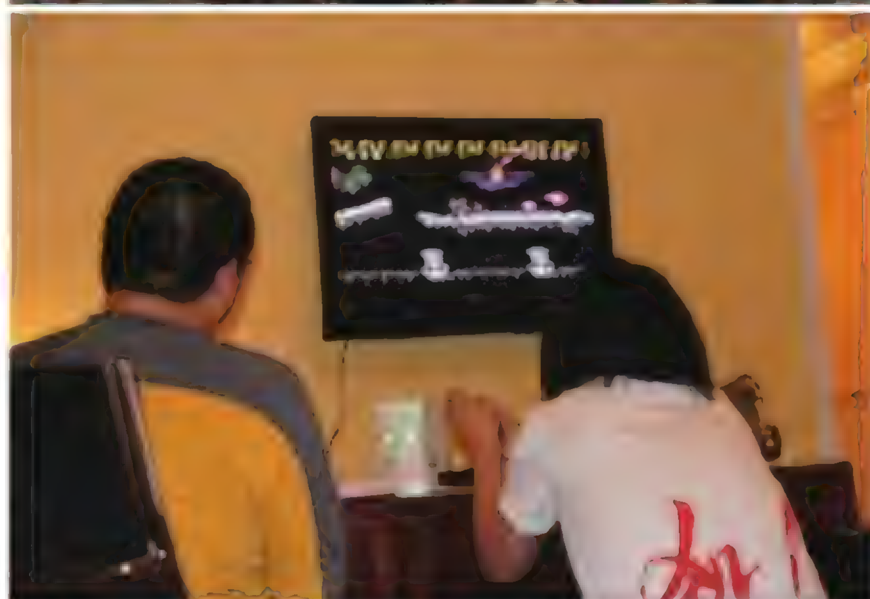
无论“盛·巨”如何在最后时段“战斗”（上图）
终归也摆脱不了曲终人散的结局（下图）



靓丽的SG、辛苦的工作人员、声嘶力竭的主持人，几十号人热热闹闹地在台上集合、拍照，然后解散，永远以微笑面对观众的SG，最后难掩疲惫之色走下舞台，而工作人员互相拍着肩膀，不是庆贺，而是说着一会这些要拿走那些要收好。伴随着音乐淡出、灯光渐息，所有人慢慢下台离去，这幅场景正应了那句成语：曲终人散。

盯着展台上的这一幕，我们心中不免略感萧索，这种强烈的环境反差，使我们回想起这4天的历程恍如梦境。是的，第9届CJ正式结束了。对有些人来说“终于结束了”，比如SG，笑疲站累，也该好好休息一下；对有些人来说“还没结束”，比如工作人员，他们还要收拾残局打包带走；对有些人来说“刚刚开始”，比如那些立誓进军W1的展商，那些打算再创辉煌的W1展商；对于有些人来说“永远不会结束”，比如我们这些媒体，CJ也只是比平时累了一些而已，谈不上开始和结束。但不管是哪类人，恐怕都会有如释重负的感觉。也许CJ真的像春晚，每年一次，不是盛会，而是负担，只留下看客品头论足。

W1、W2、W3、W4、W5、北入口，出门，回头望去，C（Say）一声Goodbye，激（J）起九世轮回，九世喧嚣。夕阳下蓦然回首，卸下了一身的喧嚣，等待下次的相约，安静的涅槃为等待下一次的相见，等待那沉淀过后的喧嚣。不由勾起嘴角，轻轻转身，抹去心中离别的丝丝惆怅，默默的道一声：“Goodbye，为了我们的再见！”



31日晚是最欢乐的一夜：作为周边发放的小霸王，虽然游戏超不给力，但我们还是其乐无穷啊





PERFECT
WORLD
完美世界






完美世界

《赤色要塞》重出江湖！？



变节军团
Renegade Ops

■湖北 焰红舟马

制作：Avalanche
发行：SEGA
类型：纵版射击
发售日期：2011年第三季度
期待度：★★★★

还记得FC上的经典作品《赤色要塞》么？驾驶强力战车纵横敌阵，沿途恣意散播死亡与毁灭，不知是属于多少人的美好童年回忆，以至于到了今天仍有不少玩家通过模拟器来重温昔日的乐趣与感动。现在好了，由曾出品了“正当防卫”（Just Cause）系列的Avalanche带来的一款纵版射击游戏《变节军团》（Renegade Ops，以下简称RO），势必会给你类似的豪快与刺激！

RO的剧情非常简单：大恶棍、国际恐怖份子的头目Inferno，妄图通过建造一系列的大杀器来威逼各国政府屈从自己的淫威，而对应的，自由斗士Bryant将军被授命从世界各地的军队及武装势力中挑选、召集了一批精英中的精英，组建成一支4人特攻小队，亦即变节军团，希望能藉由其锋芒来阻止Inferno的勃勃野心。

变节军团的这4名成员分别是Armand、Roxy、Diz和Gunnar，他们彼此间有着截然不同的个性特征及载具专属能力：Roxy的小型机动车的特殊技是在指定地点召唤火箭炮的密集打击，而Gunnar可酌情将他的战车切换到威力更猛，但会暂时丧失移动能力的“攻城模式”，Diz驾驶的特种卡车能发射会短暂地瘫痪敌人单位的EMP电磁脉冲波，Armand的装甲车可生成一个刀枪不入的防护盾。



游戏很容易上手：首先你得从上面提及的4名角色中择一作扮演对象，他们的“坐骑”均配有机枪、飞弹等利器，并支持随时冲刺加速，而在另外的一些关卡里你还会体验操纵武装直升机从空中凌虐对手的快感。至于每关的任务目标，除了要将一切朝你开火的东西统统轰成渣外，地图上还有不少支线任务像是摧毁敌人的军火库、解救人质等着你去挑战（Yeah！）。大部分场景设施在被破坏后都会生成补给和武器强化道具，因此玩家完全可以High个够，尽情释放心中的“暴力拆迁”欲望。一些关卡还附带时间限制，以及Boss级敌人的例行严阵以待——怎样，听上去是不是很劲？

本作所采用的是Avalanche引擎，后者曾被指派作《正当防卫2》的开发，故游戏画面的华丽程度自是不言自明。多人模式方面，RO最多支持四人在线CO-OP，或是在本地以两人切屏的方式进行游戏，为此制作者还特意导入一个计分板排名功能，供玩家与玩家间一较高低。



丰富的游戏场景

不只是防守的塔防版《王权》



阿达尼亚的守护者
Defenders of Ardania

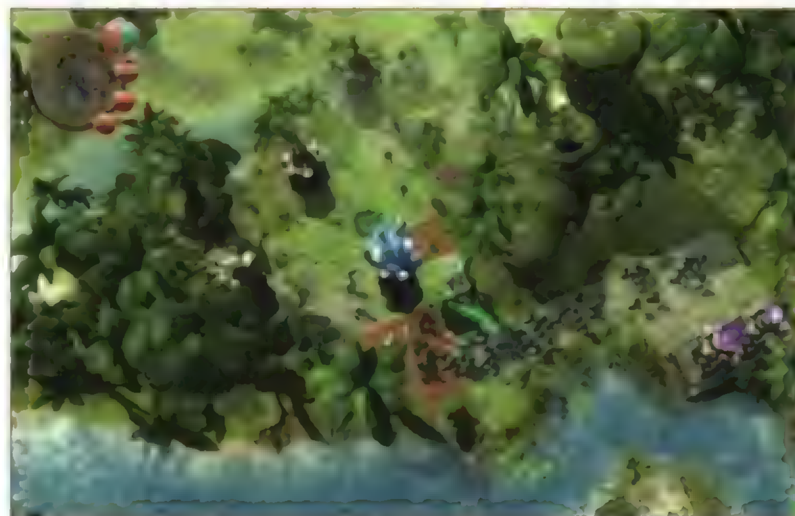
■内蒙古 莽月飘零

制作：Most Wanted
发行：Paradox Interactive
类型：塔防即时策略
发售日期：未定
期待度：★★★

塔防游戏的乐趣在于及时布防和及时检验玩家布防的水平，海量的怪物一波波前进，你需要在它们前进的路线上设置一些具有攻击性的机关或是具有防守性质的障碍来拖延它们前进的速度，当你布置好防线之后怪物就会进攻，可以立刻检验出之前布防的好坏优劣，同时你还可以及时修正与重组来重新布防，以此挡住一波又一波的怪物。而一款名为《阿达尼亚的守护者》（Defenders of Ardania，以下简称DOA）的新型塔防游戏令传统塔防游戏具有了新玩法。

在2009年9月发售的RST游戏《王权2——幻想王国》，是以虚构大陆为背景演绎的一场史诗级战争故事，其中颇具特色的幻想风格是游戏最大亮点，而DOA正是以《王权》系列已经构架好的世界观作为背景，所以说是塔防版的《王权》也不为过。游戏将会延续《王权》系列中的设定，人类（Humans）、精灵（Elves）、矮人（Dwarves），当然还有邪恶的地下生物不死族（Undead），玩家将从人类、精灵和矮人3个种族中选择其中之一来对抗邪恶的不死族的进攻，而其中总共有24中不同的塔防单位，比如可以喷出火焰将路过敌人烧成灰烬的火焰塔，再比如还会有具有减速作用的冰冻塔等。

游戏中并不只有单纯的布防后等待一波又一波敌人的进攻，同时胜利条件也不再是成功守住若干波敌人的进攻，DOA的胜利条件将会与传统塔防游戏不同，攻陷敌人大本营才是胜利的条件。没错，在DOA中玩家不只有被动的防守，玩家还需要主动出击去进攻对方，推掉对方的大本营，类似于上帝模式的DotA，玩家将以鸟瞰的视角统揽全局，需要布置机关来防御敌人的进攻守住大本营不被攻陷，也需要建造建筑物并生产部队去进攻敌人，游戏中的资源点数依然通过杀敌获得，但资源的分配与利用则又多了好几种方式，在DOA的每一关中你都需要权衡利弊，在制造部队、建造防御设施和升级单位与建筑三者之间找平衡。显而易见，任何一方面都不可缺少，不防守自己的基地很容易被敌人攻陷，而不训练和派遣部队游戏将永远不会结束，不升级单位与建筑只能会让你越来越不禁打。所以三方面如何取舍就成了游戏制胜的关键。



游戏的机械设定还算出彩



设置狙击枪

名曰简氏，玩起来可和简单没有关系

简氏先进攻击机

Jane's Advanced Strike Fighters

■内蒙古 莽月飘零

前不久上市的《汤姆·克莱西的鹰击长空2》与前作一样反响一般，而叫好又叫座的大牌空战游戏系列如《皇牌空战》等，只在主机平台发售，与PC党无缘。而今又有一款空战类游戏公布了，同样，也是一款由不太知名开发商制作出来的不太知名的空战游戏，但从目前的情报来看，该游戏也有一些出彩的地方。虽然不是什么大作，但作为一款小品级游戏还算得上是合格的，这就是《简氏先进攻击机》（Jane's Advanced Strike Fighters，以下简称JASF）。

虚构的世界观

《鹰击长空2》中的故事与世界依托美国军事小说作家汤姆·克莱西的小说为蓝本构建起整个世界观，同时游戏还与《幽灵行动》的世界相交互，颇为有趣。而JASF中的世界则与其截然相反，它的背景是在一个名为阿兹巴里斯坦国的虚构国家中爆发内战，阿兹巴里斯坦也因此分裂为两个国家，南方与北方僵持不下，北方领土比南方大，而重要的战略资源却在南方手里，南方国家借此获得了其他国家的支援，两方矛盾日益激化，一场大战不可避免。

在JASF中玩家将扮演被派遣至阿兹巴里斯坦支援南方的美军王牌飞行员Razor，一步步将北方攻下，收复失地。配合上游戏的大背景，我们不难猜到所谓的阿兹巴里斯坦指代的是现实世界中的哪一个国家。

朴实的空战

最近《皇牌空战》的最新作《红牌空战7——突击地平线》公布，首支预告片惊艳四座，华丽的空战场面、劲爆的爆炸效果等等都令该游戏的观赏性大大提高。但同时，被各种特效包围后的空战也失去了真实感。而JASF的空战将趋于写实，没有那些炫目的爆炸特效，有的是最朴实的空战，在游戏实际演示中我们看到，游戏中的爆炸场面虽然没有那么炫目，但是空战依然紧张刺激，咬住敌机，锁定后发射导弹，或是利用规避动作来躲闪敌人射出的导弹等等都可以在游戏中由玩家亲手完成。

JASF一共有16关，包含城市、沙漠、森林等地形，而且战机种类丰富，涵盖近代各国的机型，如F22和F35为代表的四代机，同时也可以在游戏中看到苏35这样的三代半机的身影。JASF中允许最多16人联机互相对抗，同时也可以由2到4名玩家合作完成任务。


驾驶战斗机与敌人战斗


精彩刺激的空战

制作： Trickstar Games
发行： Evolved Games
游戏类型： 飞行模拟
发售日期： 2011年第三季度
推荐度： ★★★

做一名真正的侦探



夏洛克福尔摩斯的新冒险

——夏洛克的证言

The New Adventures of Sherlock Holmes: The Testament of Sherlock

■江苏 慢悠悠

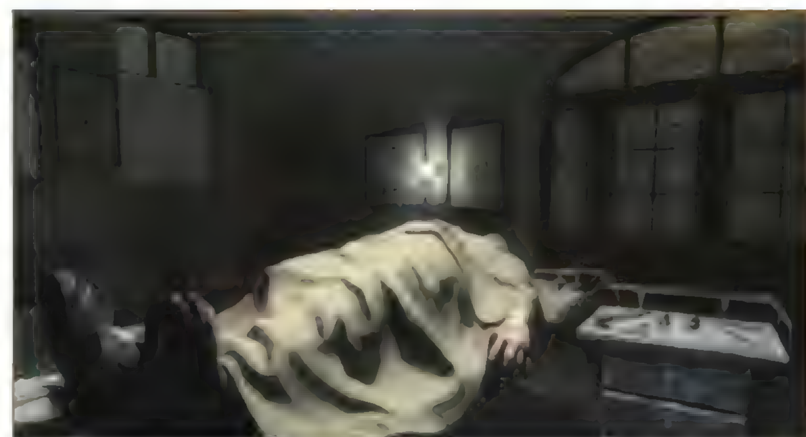
制作：Frogwares
发行：Focus Home Interactive
类型：冒险
预计发售日期：未定
推荐度：★★★

福尔摩斯，这位居住在19世纪英国伦敦市贝克街221B的侦探，由小说家阿瑟·柯南·道尔创造的传奇人物显然已经成为侦探的代名词。而ACG圈子的朋友们所熟知的《名侦探柯南》，其主角柯南的名字也拆分组合于小说书脊上柯南·道尔和江户川乱步的作者名字。2009年12月在美国上映的《Sherlock Holmes》虽然"基情四射"的场面令腐女们尖叫而获得无数女影迷青睐，但电影也在极力刻画这个传奇侦探的魅力，同时，小说、电影、动画、剧集、游戏等等领域也都有相关作品。而今，又有一部演绎福尔摩斯侦探故事的游戏公布，这个游戏的名字稍微有点长，好吧，其实这名字不是一般的长，以至于我们需要深吸一口气才有可能把它完整的念出来：《夏洛克福尔摩斯的新冒险——夏洛克的证言》（The New Adventures of Sherlock Holmes：The Testament of Sherlock，以下简称ASH）。

在ASH中福尔摩斯被卷入了一场诡异的按键之中，1989年的伦敦，发生了一起盗窃欺诈案件，而这看似普通的案件却注定不平常，一切不利证据都指向了福尔摩斯本人，而当福尔摩斯逃离伦敦警局后，更多坏消息也纷纷出现，这些消息甚至使福尔摩斯多年的室友和搭档华生的信念产生动摇。真的凶手就是这名受到尊敬的侦探吗？背离的华生究竟会不会帮助福尔摩斯？而福尔摩斯本人逃离伦敦的意图又是什么？一切谜题都将在游戏中由玩家跟随这名伟大的侦探揭晓。

游戏中采用的是第三人称的视角，而且游戏方式也并不是单调的指点式，而是多元化的冒险。在游戏中玩家需要跟随人物来一步步搜集证据，然后利用手上的证据进行有理有据的猜想和推理，最后依照证据和猜想得出结论，将真正的凶手捉拿归案以洗脱自己的罪名。

除了调查取证外，玩家还需要与各种与案件有关的人物进行沟通，换句话说，玩家除了在犯罪现场寻找蛛丝马迹外，还需要与其他人斗智斗勇。当你搜集到足够的证据之后就可以考虑开始重现犯罪现场以验证你猜想的正确性，这时你可以利用游戏的推理系统来一步步进行推理以接近真相。盖棺定论后就需要捉拿真凶，当然，这个案子可不一定是个简单的案件……


一桩离奇的案件将福尔摩斯困住


游戏场景颇有味道

当“上古卷轴”遇到了“战神”



爱玛努尔国度传奇——清算

Kingdoms of Amalur：Reckoning

■湖北 双木山水今

制作：38 Studios,Big Huge Games
发行：EA
类型：动作冒险+动作角色扮演
发售日期：2012年第一季度
期待度：★★★★★

如今的砍劈流APRG在玩法上早已“公式化”，传统的“砍怪刷装备+人物养成”式设计显然很难再给玩家带来新鲜感，那么，能否尝试引入一些变革性的想法，比如考虑融“战神”流那样的豪快战斗手感与角色属性/技能成长系统于一体，再组合上一个足够开放的世界观？本文接下来要提及的《爱玛努尔国度传奇：清算》（Kingdoms of Amalur：Reckoning，以下简称为“清算”）或许就能令你眼前一亮！

首先来介绍一下本作的制作团队阵容，绝对堪称“豪华”：游戏的故事由以推出了“被遗忘的国度”系列畅销奇幻小说而闻名的传奇作家R.A.Salvatore负责撰写，而欧美人气漫画角色再生侠（Spawn）的“生父”Todd McFarlane则担任本作的美术指导，至于“清算”的主设计师Ken Rolston更是颇具来头——尚任职Bethesda时，他就领导开发了“上古卷轴”系列的第三及第四作。实际上，“清算”的开发商、前顶级棒球明星Curt Schilling所一手建立的38 Studios不少雇员就是脱离自Bethesda呦！

官方目前尚未透露游戏的详细剧情，但结合其先后放出的一系列试玩视频来看，“清算”走的是“重生”路线：玩家一开始在亡者国度里苏醒，对自己的过去一无所知，而他（她）的使命就是杀出地狱，找回自己的记忆与人生。



地牢探险

首先，玩家得从三大种族（人类、高等精灵、黑暗精灵，其中人类又可分为城镇市民和佣兵浪人）择一做自己的初始身份，接着修改人物的性别与外表，并决定要崇拜的神灵——不同的神灵会给玩家带来专属的先天属性加成，最后再选个职业。需要指出，迥异于常见的APRG里的职业设计方案，“清算”的做法非常另类、灵活：本作中的基础职业分别是武士、盗贼还有法师，但随着游戏的进行，玩家将通过各种方式获得成长所需的经验点，并投资到一个所谓的“命运”（Destiny）人物成长树之上，而“命运”系统的特殊之处就在于，玩家能混合上面提及的三大初始职业的特性，藉此创造出“魔武双修”

的角色出来！

“命运”成长树共有三大分支，其中“威武”（Might）系分支注重近战格斗，“灵巧”（Finesse）系分支司职偷袭暗杀，而至于最后的“巫术”（Sorcery）系分支顾名思义与魔法有关。随着玩家在不同系的分支技能树都予以投资，将依次解锁出一系列的“混血”职业及对应的技能与天赋。举个简单的例子，如果你出身“巫术”系，随着持续砸点你将会先后成为学徒法师→术士→大法师，之后若玩家也对“威武”系砸点，则将会获得战斗法师→魔剑士职业，是不是很有趣？此外，玩家还能发掘自身的诸多特殊被动能力，比如检测并标识地图上隐藏的陷阱，或是撬开带有魔法封印保护的宝箱，后者将会以一个小游戏的方式进行，而玩家一旦不慎“开锁”失败，宝箱上的防卫法术就会被发动，给玩家造成伤害。

本作的战斗系统也非常富于特色：首先玩家能携带两种不同的武器，且它们都对应有独立的按键，并支持于战斗中随时切换，比如先用剑将敌人砍趴，然后换上战锤给敌人以致命一击。前面说到“清算”带有“战神”的色彩，这点不假：准确把握攻击的频率将有机会把敌人挑飞；闪避和格挡动作的加入则大大提升了战斗的乐趣与变数，使得玩家不至于感到厌烦；你还甚至还有机会触发各种华丽养眼的QTE处决技“致命击杀”（Fate Kill）！即使你暂时正面硬拼干不过敌人也没关系，趁其不注意时悄悄摸到他后面捅上必杀一刀，嘿嘿！

玩家的战斗方式还与自己的职业有关：好比武士职业默认的闪躲动作是朝各个方向翻滚，但当玩家开始修习魔法后，闪躲将会“进化”成瞬移，甚至连带物理格挡技也会升级成魔法护盾——酷不？

作为一款APRG，层出不穷的装备道具自然是免不了的了，据悉，“清算”自带一个强大的随机道具生成系统，能任意创造出多达两百万套的装备。对于用不着的装备，玩家可以先将之丢到废品箱里，待抵达城镇后再用做交易出售。锻造系统则使得玩家能够打造心目中的神兵利器。你还能为你的武器打镶嵌孔，为之附加上各种元素魔法宝石，提升威力。

“清算”的世界共可划分为五大不同的区域，它们都有着对应的独特风景与生态环境。场景里的NPC的行为也严格遵从自己的作息规律，他们会随日出而作，日落而息（游戏里有白天和晚上的区分概念）。同绝大多数开放世界观的APRG一样，本作也带有一个声誉系统，玩家的所作所为会决定NPC对待你的态度。非但如此，游戏里同NPC的交互选项也充满了弹性，在官方放出的演示中就出现了这样的一幕——玩家在偷窃一名NPC身上的财物时不幸被当地的巡逻卫兵抓了个正着，此时系统就给出了3个不同的选项：1，乖乖去蹲号子；2，暴力拒捕；3，贿赂卫兵以逃脱法律的惩戒。

左上图：游戏里的武士

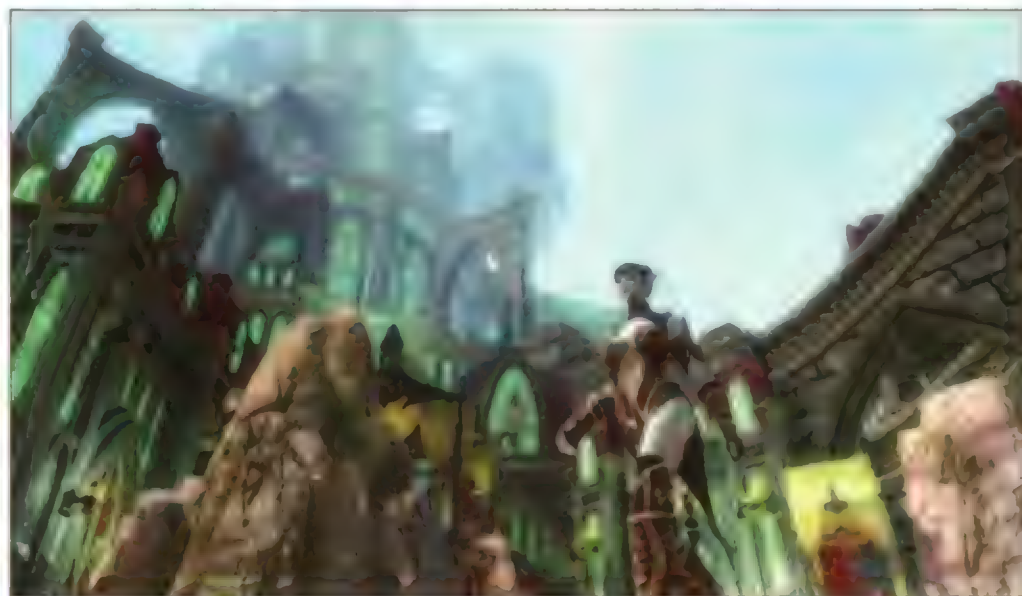
左下图：游戏里的日落很美丽

右上图：女高等精灵

右中图：遭遇大块头怪物

右下图：游戏的光影效果很赞











天启骑士强势出击!

暗黑血统Ⅱ Darksiders Ⅱ

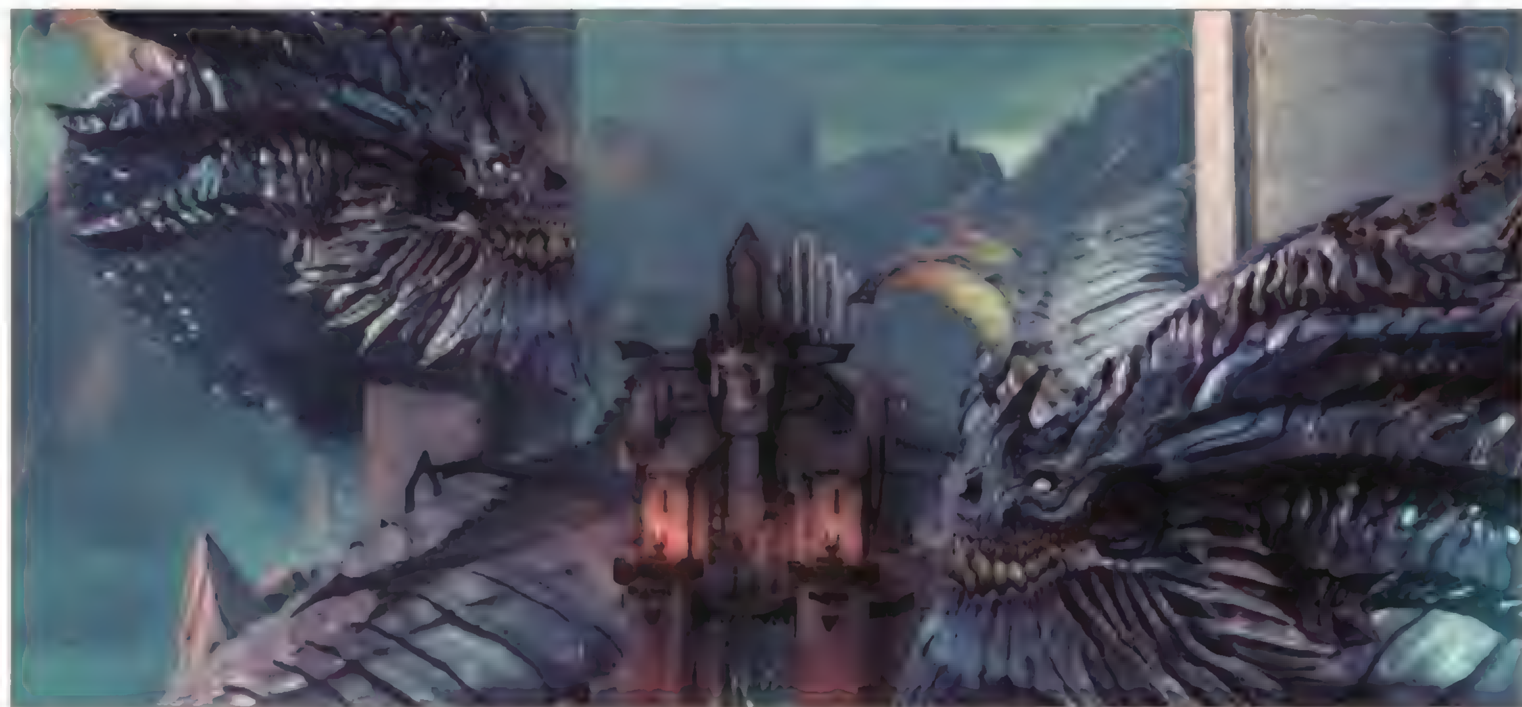
■湖北 双木山水今

制作: Vigil
发行: THQ
类型: 动作冒险+动作角色扮演
发售日期: 2012年
期待度: ★★★★★

若要问2010年最劲爆的动作冒险游戏是哪款，相信很多玩家首先想到的就是由Vigil制作、THQ推出的《暗黑血统》（Darksiders），它有着华丽惊艳的画风，战斗手感豪快，更兼以出色的剧情任务与谜题设计，是款颇为值得一玩的佳作。好消息是继于去年公开敲定了续作的开发计划后，近日官方总算放出了大批有关其的资讯情报！

《暗黑血统》主要聚焦天启四骑士之一的War，他本是燃烧议会（Charred Council）麾下的一员猛将，骁勇善战，锐不可当，与自己的兄妹们共同守卫着天堂、地狱还有人类三者间的秩序安定已达数千年之久，直到一场精心策划的阴谋致使其背负上了“因渎职而令末日审判之战提前爆发”“殃及全无准备的人类惨遭灭族”等罪名。为证明清白，War只得独自前往已是遍布废墟的地球，去杀出一条指向幕后黑手的血路……

实际上，当War被燃烧议会判罪的消息传开后，Death，天启骑士四人众的首领，同时也是他们之中最年长且最富头脑的一位尤为显得吃惊，因为他深知以War那视荣誉远胜生命的性格、向来循规蹈矩的办事作风，是绝不可能冒失地铸此大错的，这之间必然有什么误会甚至是不可告人的隐情。考虑到War主要被指控促就了人类文明的灭亡，Death决定通过复兴人类来弥补War所犯下的“过失”——前提是不“惊动”燃烧议会的那三位长老。话说Death是这样想的，他也确实这么做了……



充满魔幻色彩的场景

没错，《暗黑血统Ⅱ》的剧情并非直接承接前作的结局（看到这里可能不少期待着“全家福”的玩家要失望了，呵呵XD），而是将着墨在War鏖战地球的同期，Death为了恢复他的兄弟的名誉而四处奔走、冒险的热血经历。顺便剧透下，在接受国外知名游戏媒体《Gameinformer》采访时制作者曾暗示称，续作旨在扩展和充实“暗黑血统”那富于史诗气息与魔幻色彩的世界观，让玩家得以充分领略该异度时空的缤纷魅力——想知道天启骑士的起源么？究竟是谁引诱了天使军团的上任首领Abaddon？冥冥中是否还有其他种族与势力的意志权威远远凌驾于燃烧议会之上？这些玩家最予关注的问题都将会于《暗黑血统Ⅱ》中一一得到解答！

就官方目前公布的消息来看，续作的主要背景舞台被设在了亡者深渊（The

Abyss）——“暗黑血统”宇宙里昔日天堂与地狱相互征伐的上古战场（还记得前作中玩家有机会为War找到一身强力的“深渊盔甲”套装么）、万物生灵的最终归宿，这儿的统治者白骨魔君（Lord of Bones）掌握有所有死去人类的灵魂，故将是Death首要拜访的对象。

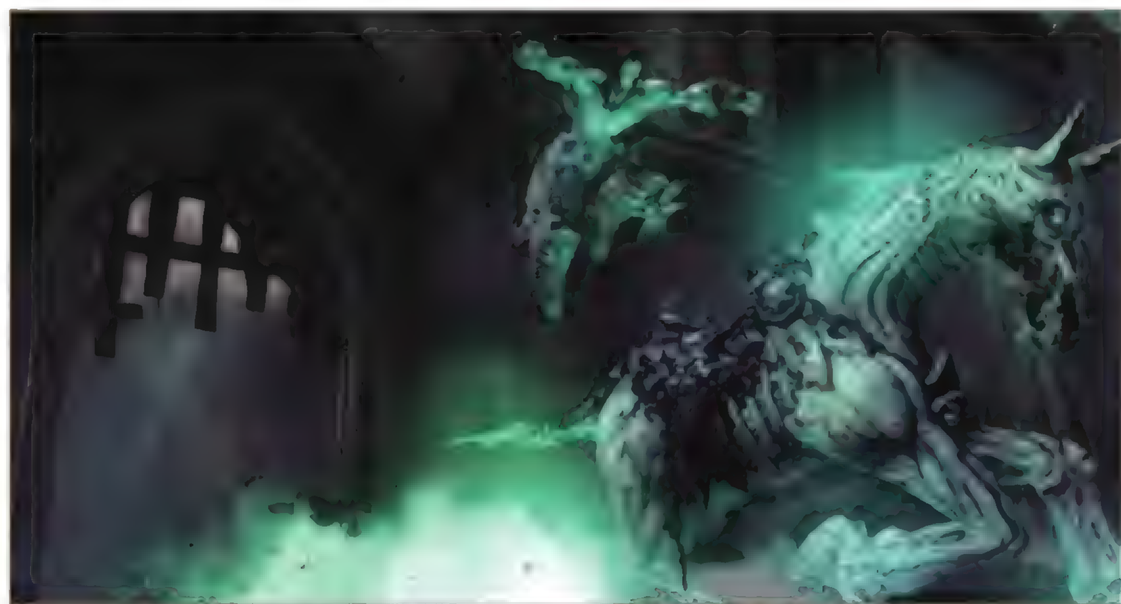
据悉，与前作里的地球类似，亡者深渊同样由多块子区域组成，它们分别对应各具特色的地形，比如沙漠、丛林，且彼此间也是以传送门作连通，不过亡者深渊的可探索场景较之一代要广阔得多，而官方也还特意承诺本作将会布置更多更复杂的地牢来充分满足玩家的挑战欲望。另需要指出，Vigil有意将《暗黑血统Ⅱ》打造成款“角色扮演+动作冒险”式的“混血”存在，这方面最显著的特征就是本作里的NPC的戏份的显著提升：游戏正式引入了“市集城镇”也就是中立势力营地的概念，这些位置往往汇聚了很多商人、武器锻造师、时空传送者一类的角色，它们在履行自己的本职工作之余还会时不时地给玩家提供一些乐趣十足的支线任务，期待不？

迥异于War的“坦克”流战斗风格，Death的字典里可没有“挡格”“暴砍”一说，原因很简单：比起正面硬碰硬，Death更擅长灵活地闪避来袭锋芒（包括在连招途中挪移身形！），再抓准时机锁定敌人破绽施以痛击。似乎是与其的名讳相配，Death的主要武器是“收割者”（The Harvester，你想必知道前作里也有一把同名的武器，不过纯属两码事啦），它的默认形态是两把单手执的镰刀，但在每一串连击的收尾阶段，Death均会将之合二为一成双头镰刀砍劈出去。

除了收割者，Death也精通使用形形色色的副武器，目前已经得到确认的是一柄双手榔头锤，虽然攻击频率略低，但威力却是雷霆万钧，不容小窥。此外，Death还随身携带有一些特殊的道具装置，像锁链钩爪可使他攀墙机动或是快速拉近同敌人的间距；附身其体内的一只灵鸦能帮Death触发正常情况下无法企及的机关；“绝望”（Despair）是Death的忠实坐骑，游戏一开始玩家便能自由地驾驭它纵横驰骋。

作为天启骑士的头，施展各种华丽强大的怒气技（Wrath）当然不在Death的话下，好比“群鸦盛宴”（Feast of Crows），瞬间召唤很多乌鸦攻击全屏的敌人；“瘟疫”会让敌人持续受到伤害等。前面提到，本作带有相当的RPG色彩，这并非虚言：Death的技能和被动天赋主要是靠杀敌所赚取的经验点投资解锁，而非前作里的War那样使用蓝魂购买；敌人被干翻后将随机掉落道具物品，你可选择个中品质卓异的货色附加到Death自身的12个道具孔之上，给其带来种种属性加成，譬如有的挂坠可强化生命回复药剂的效用，某副拳套会增幅Death的怒气技威力等；由于采用了“纸娃娃”式设计，所有Death穿戴上的装备都会于他的外表上直观的表现出来，很个性化。

最后，Death也有变身的本领，更支持在能量槽尚未蓄满的情况下随时进入“超级模式”——其的恶魔形态是手持恐怖长柄镰刀的灰袍死神，造型非常拉风，且此时的他依旧能同环境发生简单的交互，像是砸门、推掷重物等，简直是酷毙了！


Death的坐骑


每次连招的最后，Death会将手中的双镰刀合二为一


天启骑士四小强


Death，手持双镰刀，肩部负有一只乌鸦，身穿轻甲是其的主要特征



今夜，我们说仙五（一）

要命的抉择

——独家专访姚壮宪

■本刊记者 神经 墨家小矩

“仙剑五”上市已经有一段时间了，和以前一样，我们并没有在第一时间组织评论文章，而是在大多数玩家已经玩过这款游戏后，在许多评价都几乎盖棺论定后才组织评论专题——也许这样做会让文章看起来像是网络精华观点的汇总？我们当然不希望这样，无论是好还是糟糕的表现——“仙五”为什么会有这样的表现？我们和许多玩家一样感到好奇。所以按照本刊的惯例，我们的第一篇相关评论，是对制作人的独家专访。我们把网络上的主要批评意见和我们自己的疑问，一股脑儿地抛给了“仙剑五”的制作人姚仙。我们努力让这篇访谈挖掘出“仙剑五”和姚仙不轻易为人所知的一面，至于姚仙的回答是否能让读者们满意，大家看完本文后自然会得出答案。

约定好专访的这天，是“仙剑五”制作团队刚刚结束全国巡回签售，回到北京后的第二天，所以我们的第一个问题，也就从这里开始。

“国产单机需要在战斗系统上做出更多探索，这是好事”

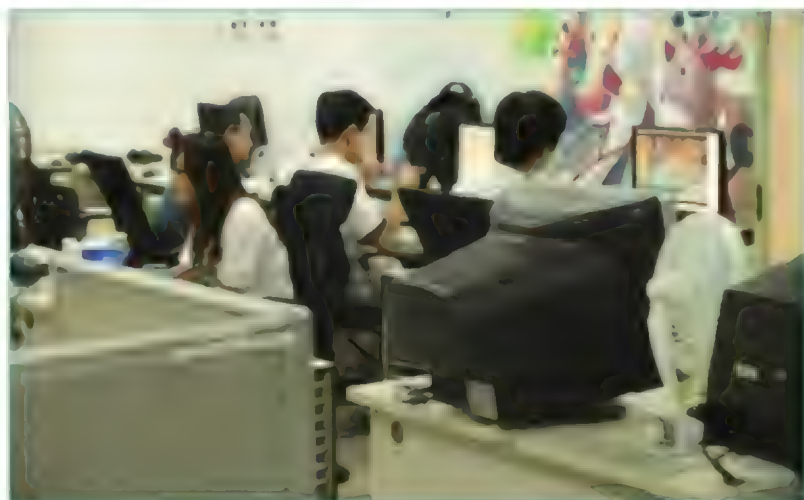
大众软件：姚仙您好，您刚刚从签售的最后一站南京回来，这一趟总的感觉怎么样？

姚壮宪：好累！虽然说很累，但还是值得的。因为我们长时间呆在北京，很少有机会见到全国其他地方的玩家，平时只能跟他们在网络上交流。能够实际见上一面，我跟大家一样都挺激动的。但如果要每个月都这么跑的话恐怕就受不了了，会耽误做游戏的（笑）。



大众软件：您以前没有这样频繁地抛头露面过吧，觉得自己适合干这个吗？接下来的计划是回台湾签售吗？

姚壮宪：肯定没有。其实我的性格不喜欢到处跑，跑这么多地方也没能在当地玩一玩，既没时间也没体力。主要是因为各地的渠道商和粉丝后援会，这些签售都是当地的渠道商举办的，你也知道，这几年国产单机市场很低迷，市场萎缩得很厉害，这一次"仙剑五"出来，渠道商们都很兴奋——今年终于又有一款产品了，不至于是空白。他们一直在为我们加油打气，所以我们去也是为了给他们加油打气。过两天我们会去台湾搞活动，大概10天的样子吧，回来后就开始后续的开发工作了。



目前"仙剑五外传"的剧情大纲肯定已经定下来了

（在回答前两个问题时，姚仙一直饶有兴趣地在翻看着我们带去的8月上大软杂志，而且注意力始终停留在某两页上面……）

大众软件：噢，这个是前阵子去上海出差时了解到的一些信息，回来就写了一篇报道。

姚壮宪：嗯，我比较感兴趣，主要是对他们要做的这个战斗系统……

大众软件：大家都比较感兴趣吧。这段时间跟您有过好几次接触，在许多场合都有玩家问过您，"仙剑"系列什么时候能突破回合制的战斗系统，对此您都回答说"希望能有更多国内的厂商来做单机游戏，这样类型就会丰富起来……"

姚壮宪：是的，如果说有5家厂商在开发单机游戏，这5家都在做回合制战斗，那不是什么好事。但如果这5家都去做动作游戏，那也不是什么好事。以前国内单机市场环境好，作品也有很多，除了"轩辕剑"和"仙剑"，还有《剑侠情缘》《金庸群侠传》《三国群英传》等等，大家的战斗系统都不尽相同。但目前市场环境不够好，就两三款作品还活着，还想要满足很多种玩法的需求，那就比较困难了。但不管怎么说，国产单机需要在战斗系统上做出更多探索，这是好事……（说到这里，姚仙陷入沉思中）

"台湾大宇不会抽走大陆版的销售盈利，倒是我们会抽一点台版的提成"

大众软件：这次"仙剑五"的销售成绩很好，您觉得现在的玩家跟以前有什么不一样的地方？

姚壮宪：变化不算多吧，至少我们接触到的都是一些铁杆的玩家，至于是否有什么新的玩家进来，或者老的玩家被激活，我们还要等更深入一些的调查，毕竟单机的调查手段不像网游那么方便。但我觉得国内的单机市场肯定有什么事情在发生转变了，不然不可能有这么一个出乎意料的销量。按照我们的预料，销量比上一代成长10%～20%，就不错了，但现在前半个月内就超过了这个目标。这导致很多地方生产供货跟不上，这让很多玩家很不满，虽然眼下的情况缓解很多了，但是缺口还是没完全补上。

大众软件：这么说，您之前宣布卖到150万套就换"虚幻3"引擎，目前看来实现可能性很大了？

姚壮宪：按照销量来看，可能性超过50%了（笑）。等到语音版出来后，对销量应该还会有一次比较大的推动吧。

大众软件：台湾大宇总部如果抽走一部分销售利润的话，会造成什么影响吗？

姚壮宪：大宇总部不会抽成的，相反倒是我们会从台版的销售中抽一点，看抽多抽少了，当然台版的盈利本来就跟大陆这边没法比的，只有大陆这边10%的样子。

"如果最爱的人都不在身边了，李逍遥还是一个意气风发的大掌门，我才会瞧不起他！"

大众软件：让我们来说一点游戏里的事吧。"仙剑五"里出现了两个一





代里的重要角色，为什么会有这样的安排？

姚壮宪：其实我在多年前就一直这么主张——我喜欢金庸，喜欢他的13部小说里的某些安排（编者按：13部不知道姚仙漏掉的那部是《白马啸西风》还是《鸳鸯刀》？），将前一部中的某些重要角色，在后一部中以前辈的身份出现，可能是受到金庸的影响吧……（说到这里，姚仙转过头去看着窗外，突然又陷入沉思）

大众软件：就像《神雕侠侣》中的郭靖那样吧？在“仙剑五”发售前，一贫的身份在被玩家怀疑时，有很多人都担心他如果就是李逍遥的话，恐怕又会抢戏。在“仙剑二”中，他就太抢戏了（姚仙笑）！您刚才提到您喜欢金庸，在《神雕侠侣》里，郭靖和黄蓉虽然作为前辈出现，但是为了烘托出主角杨过，他俩的形象被大打折扣，黄蓉在“射雕”中是一个无视规矩的女子，但在“神雕”中她几乎变成一个标准的家庭主妇了。李逍遥在“仙剑五”中化身一贫，他的转变就让很多老仙迷感到失望，这样做的原因是为了烘托五代里的主角们吗？

姚壮宪：我写一些剧情，虽然说世界是架空的，但我喜欢、或者说我习惯了让它的人生观、人生哲理是写实的。现实生活也是这样的，像我们的父母，他们可能经历过战争，经历过贫困，最后得到小康的生活。他们也曾经叛逆过，但是在我们眼中看来，他们还是老古板，跟我们有代沟。我们的下一代看我们——一样！我觉得这才是现实，虽然说这样并不浪漫。

大众软件：这么说，很多玩家不满意李逍遥在“仙剑五”中变成了那样，但是您觉得，这才符合现实？

姚壮宪：是的，这才是人生。而且，从系列的发展角度来看，我也不能让主角后来都成为“天下第一人”，哪怕他再受欢迎。如果大家都成为“天下第一人”，到了最后满天都是“天下第一人”，那么谁才是真正的“天下第一人”？

大众软件：您以前提到，“仙剑五”的剧情里有很多您个人在年龄成长后新的感悟，也许李逍遥到一贫的转变就是一个体现吧。但是很多玩家无法理解这一点，李逍遥是伴随很多玩家一起成长的，大家都觉得他最好能一直逍遥无敌……

姚壮宪：负责任地说，其实李逍遥在一代中就从来没有逍遥无敌过，在二代中也没有。那是玩家想像，觉得他应该那样，但每个人都有他自己的成长历程，都有他自己的回忆，自己的心事吧……

大众软件（插话）：就是说，哪怕李逍遥就像是您自己的亲儿子一样，您也不觉得他应该……

姚壮宪（也插话）：不是像亲儿子，就是像我自己。我希望他会是一个很好的师傅，但不希望他会是“天下无敌”之一。慕容紫英后来是不是天下无敌，重楼是不是，景天又是不是……太多的天下无敌了。就算李逍遥的武功再高，他的心也不会是铁打的。

大众软件：那么李逍遥在五代中表







李逍遥的转变是“仙剑五”的另一个缩影，年轻时的姚仙编了一个给年轻人看的故事，但是人到中年的姚仙还要编一个给年轻人看的故事，观众跟得上姚仙心态的转变吗？

现出来的对子女不负责任，又是怎么一回事？

姚壮宪：他在二代就这样子了，我也不能否定掉，没办法。他当上了蜀山掌门，面临锁妖塔倒掉，人魔两界可能会被打通的乱局，身上责任很重大，他必须坚守在蜀山。但是他的孩子还在仙灵岛，就像是——留守儿童吧（笑），我的同事里也有很多类似的情况，自己在北京打拼，但是把孩子留在了老家让亲戚带，虽然这样做会苦了孩子，但是没办法。

大众软件：这么说，您其实是不打算与二代的剧情有冲突？

姚壮宪：我不敢（笑）！再怎么说也是官方的二代嘛，不管我参与的程度有多少，而且我也参与了最后四个月的制作的。我觉得这也满反映了真实的人生的，你要打拼事业，就会忽视家庭；你要一切以家庭为重，就得放下事业。要补偿自己所爱的人，你就必须做出某些牺牲……（说到这里，姚仙缓缓摇头）

大众软件：要这么说，李逍遥为什么会从蜀山掌门变成蜀山七圣之一，是不会有个明确交代的了？





姚壮宪：至于他为什么会当上蜀山掌门这件事，本身就是值得探究的——为什么啊？是因为他帅吗（笑）？但是他既然当上了，之前历代都没有交代，也就不再细究了。但是我始终觉得，李逍遥就的个性就跟酒剑仙、就跟我一样——不会喜欢做管理（笑）！到了五代里，林月如应该已经过世了，傀儡虫的续命效果也就二三十年吧，不会超过三十年的，他的女儿也不在身边了，这时候李逍遥的心境，应该是处在一个自我放纵，看似潇洒其实是在逃避的状态。如果到这时候，最爱的人都不在他身边了，他还能是一个意气风发的大掌门——我才会瞧不起他！我希望大家从人性的角度来看这个角色，而不是看待一个没有瑕疵的偶像。一个人到了最后，武功是最强的，意志力也是最强的，那么回头看一下自己会欠了多少人的情，他不会愧疚吗？所以当游戏中小蛮质问一贫时，我让一贫有感而发地说了一句："我是个罪人。"

"我觉得'仙剑五'的整体剧情是完整的，但很多玩家觉得有漏洞，也许是因为我们的表述不够详细……"

大众软件：关于李逍遥，我们说得比较多了，现在我个人也比较能理解游戏中的某些剧情安排，但这是否也意味着一点——您刚才说的话，是您对李逍遥的剖析，其实也可以理解为一贫的自我表白，这些话如果能在游戏中直接说出来，是否会更有助于玩家理解剧情？很多玩家反应"仙剑五"的台词过于简单和直白了，似乎每个角色都喜欢把话憋在心里不说出来，而仅仅用行动来表现。现实一点来看的话，这样的做法是不是太成人化了？"仙剑"有很多年轻的玩家，他们对于这样的做法似乎并不能接受。

姚壮宪：我觉得'仙剑五'的整体剧情是完整的，但很多玩家觉得有漏洞，也许是因为我们的表述不够详细的原因吧……我们觉得现在的玩家都是比较早熟，他们看了很多电影电视剧，还有游戏动漫，而且"仙剑"系列也有很多30岁以上的成熟玩家，如果我们把台词写得太长，太白，那样可能就会失去……一些味道（姚仙露出为难的表情），我们也希望今后在这方面的拿捏能更准确些。

大众软件：在"仙剑五"中，很明显唐雨柔在第一次遇到姜云凡后就已经喜欢上他了，游戏中的剧情是：一个知道自己只有20岁寿命，一直被父亲严加看管的大家闺秀，在偷偷离开家后遇到一个纯朴的山野少年，还救了自己的命，唐雨柔将对方看作是自己的"子期先生"（注：子期伯牙，高山流水的典故，伯牙对子期一见如故视为知音，子期死后伯牙终身不复鼓琴）。这个开端很像"射雕"开头，郭靖对黄蓉赠金送马，杨康和穆念慈比武招亲，几乎都是一见倾情。但放到眼下的价值观里，黄蓉和穆念慈搞不好都会惹上"傍富二代"的嫌疑。很多玩家觉得男女主角的感情发展缺乏铺垫，您觉得是否是因为现在这种传统武侠化的情感表达方式已经不被年轻一代玩家喜欢？

姚壮宪：大家的生活环境不同，对爱情的理解方式也就不同吧。比如有些人觉得应该有些亲密的举动，或者说"我爱你"这样的话，才能确认感情。但有些女



孩子答应单独跟你出去约会，其实就是表示已经爱上你了，但会不会有粗心的男生觉得对方这样做只是把自己当成是朋友呢（笑）？在“仙剑五”中，姜云凡是个不会泡妞的人，对方又是个很传统的大家闺秀，所以他们的关系总让人感觉像是隔了一层纸，到最后才说破。实际上游戏后面我们下的手笔够重的了吧，都让姜云凡说出唐雨柔和自己的父亲谁也不会死的话了，他都将对方看得和自己的亲生父亲一样重了……（姚仙又沉默了半晌，突然笑起来）也许会有人觉得他说这样的话只是重义气的表现吧！

“把这样的选择用在故事里，确实太残忍了，我检讨”

大众软件：您说到姜云凡的选择，在游戏中他突然面临着一个要在亲生父亲和女友、朋友、师父们之间的选择，就像是老天强行安排的一样，最后他只能选择牺牲自己了。他是没得选，但是在游戏制作过程有没有考虑过给玩家开放这样的选择，让玩家有得选？

姚壮宪：审批通不过！连我自己都不会过。如果游戏中让玩家为了救自己的女朋友去牺牲父亲，这在中国可是大逆不道的事，哪怕这个父亲是他生来没见过面的。如果让你在两个女生中选一个——可以啊，这不违反人伦，也不违反道德，但父亲就不一样了。中国人的传统观念里是最重视亲情的，亲情是不能让你去选择的。



似乎有得选，但其实根本没得选，大多数人根本不会去想“这样的剧情好不好”，而是会想“怎么会有这样的剧情”

大众软件：那姜云凡也没得选，玩家也没得选，游戏中非要安排这样的剧情，是不是有点太……

姚壮宪：太残忍了？这次的整个剧情，你是不是觉得有一点？

大众软件：是的，这是毫无疑问的。我觉得这个世界上没有哪个男人愿意回答诸如像“母亲和老婆掉进河里了救哪个”这样的问题，但是“仙剑五”却非要让我们去面临这个问题。

姚壮宪：那么每个人最好的选择都只有牺牲自己了，自己跳进河里去给母亲和老婆当垫背，希望把她们都救起来。把这样的选择用在故事里很纠结，确实太残忍了，我们检讨（苦笑）。

大众软件：这次搞得这么悲，将来有没有考虑过做喜剧结尾的“仙剑”？

姚壮宪：我们努力让每一代的感觉都不一样。这一代是亲情与爱情的抉择，以前并不多见，下一代肯定会变，再下一代肯定还会变。至于喜剧和悲剧，我觉得每一代都应该既有喜剧成分也有悲剧成份吧，如果完全是喜剧的话……那就不太感人了，大家不如去拍周星驰的电影好了。当然如果悲剧到让人都死光了，我也不赞成。无论如何都应该给玩家留下希望，可以“悲”，但并不“绝（望）”。

大众软件：您喜欢这样安排剧情，跟您性格中的道家色彩有关系吗？

姚壮宪：是的，这一点十几年都没变过。可以说“仙剑一”和“仙剑五”有很多相同的地方，月有圆有缺，人乐极会生悲，悲极会生希望，天地运行循环不绝，人生命运也是如此，这一直是我个人的风格。

大众软件：这倒不让人意外，从您这么多年一直强调喜欢“酒剑仙”就能看出来了。不过道家讲究“出世”，要超然世外，这种观念会不会影响到您做游戏？

姚壮宪：道家的“出世”是一份追求。人可以活在现实，但你的心境是“出世”的，大家的心能摆脱现实中的功利，你不跟这个世界争，这个世界就是天堂了。但这并不意味着要躲得远远的，大家不要看到我，我也不要看到大家，那个不叫“出世”，



视角解锁后的画面并不差，这也说明一开始就开放两种视角操作的话是更明智的

那叫“逃避”。

大众软件：您以前在接受采访时谈过这些话题吗？

姚壮宪：没有，大家都喜欢问我这代的剧情是什么，特色是什么，会卖几套……（笑）

“对喜欢全视角操作的玩家，我们要说一声抱歉”

大众软件：“仙剑五”的玩家自制解视角补丁出来了，其实开放视角的游戏画面同样很不错的。现在看起来，一开始决定给游戏锁视角是否不太明智？

姚壮宪：现在看起来，最完美的做法还是提供两种操作方式。全3D的操作方式，一开始我们觉得有很多女玩家，还有玩游戏不太多的玩家，他们会不适应，甚至会晕3D。而且操作简便化肯定是现在的趋势，我们也希望提供给玩家尽可能简单舒适的操作体验——但是，还有很多习惯了3D操作的玩家，他们并不在乎在操作时要同时动到6根手指头。所以，我们下一个补丁中会开放第二种操作模式，也就是自由视角的操作。一开始没有开放并不是因为我们偷懒，做了“纸片场景”什么的，其实做“纸片场景”更累，我们没有必要那么做（笑）。目前我们主要是在对这种视角的操作做测试，虽然游戏中的场景建模都是完整的，但是在地图边缘什么的总有些会漏过的地方，我们现在要在自由视角下把全部游戏过一遍，如果没有Bug，没有会卡死的地方，就可以放出来了。对喜欢全视角操作的玩家，我们要说一声抱歉，对他们的需求，我们可能一开始考虑得不够周详吧。

大众软件：锁视角这个设定，一开始做得不够好，是可以通过补丁来弥补。但有些设定一开始本来做得很好，后来反而成了双刃剑，而且没法弥补。比如说自动存档，又比如战斗中手动取消战斗动画，这些设定至少节约了60%的战斗时间吧。如果不能取消，游戏整体时间可以稳稳地上40个小时，但现在30个小时就可以通关了，很多玩家反而觉得游戏时间短不过瘾，这样的问题又怎么解决？

姚壮宪：我们宁愿这样。如果我们通过无休止的打小怪和逛迷宫来延长游戏时间，哪怕能延长到五六十个小时，但在多出来的时间里玩家体验到了什么呢？也许会有人觉得这些时间都是垃圾时间，是在浪费玩家生命吧。所以我们把难点都设置在Boss战上，因为Boss战是与剧情相关的。如果打小怪也要注意补血，也要注意战略，一个迷宫里要应付几十次这样的战斗……这样太累了吧？当然也有很多比较高端的玩家，他们喜欢战斗难一点，觉得通过以后有成就感，但我们考虑之后还是选择照顾更多的玩家。

大众软件：跑迷宫时小怪的移动速度太快了，只要头上出现感叹号几乎就躲不掉。要不把角色行走速度变得再快一点？

姚壮宪：如果很轻松地就可以躲掉小怪，迷宫的难度岂不是还要下降？至于把角色行走速度调快，打个补丁就可以办到，下一版我们就可以做。其实在游戏难度的设置上，我们也希望和玩家多探讨，去寻找一个最合理的模式。

“我们的编剧里确实有人是‘仙剑四’的粉丝……”

大众软件：能爆一点关于DLC和外传的料吗？

姚壮宪：既然是外传，肯定跟五代的关联很大了，不是只有一两点的关联，不过剧透是肯定不行的（笑）。

大众软件：好吧，我个人希望在后续中加强某些角色的戏份，比如欧阳慧，我觉得她是本作中塑造得很好的角色。另外还有黄山三怪什么的，也很有意思，我觉得这些本来底子打得不错的角色应该多强化，否则真有些浪费了。

姚壮宪：欧阳慧？在外传里，她还只是个小女生吧……不过在DLC里她会出场的……

大众软件：您不小心剧透了！就我个人的感觉，“仙剑五”前面的剧情给我的感觉很好，但后面很多剧情给人感觉却很别扭，跟前面的风格，或者

说跟整个框架不大搭调。例如那个丹枫谷跟人交朋友的魔兽，还有龙幽对姜云凡的表白什么的，我觉得都很突兀，和武侠化的世界观不太对路，我觉得这些情节应该不是出自您的安排。

姚壮宪：是的，你是不是觉得很“童话感”？其实安排有些剧情是因为现在年轻的玩家喜欢，比如龙幽和姜云凡那一段，是我们的编剧写的。现在除了女孩子，还有很多男生也对“腐”的内容感兴趣，像上次在签售上，有个男生要我签名时非要我写上“幽云”，我当时都不知道这是什么意思。



欧阳慧在“仙五”中是一个血肉丰满的角色，在DLC和外传中她会有那些表现呢？

大众软件：可我觉得这些并不是您擅长做的内容，“仙剑一”里没有这些元素，同样能打动很多人。我觉得您在后续作品中应该体现出更多的个人风格，而不是借鉴别的制作小组擅长做的内容。

姚壮宪：“仙剑一”的对白几乎都是我自己写，还有贾卓伦也写了一部分（笑）。我从没有想过要模仿别人，不过，我们的编剧里确实有人是“仙剑四”的粉丝……（姚仙伸手指了指外面，然后又开始沉吟……）

写在采访后面的话

对姚仙的这次采访，是我做过的时间最长的一次采访，在结束之后，心里颇多感慨。

在“仙剑五”发售期间闹出过不少风波，其中有一部分可以说是纯因姚仙“说话”而起，比如说与3DM的鸟姐（不死鸟）就破解小组话题引起的纷争，又比如在“卷轴门”事件中引发的玩家的集体性不满——姚仙是个“不会说话”的人，这是这段时间以来他给我留下的印象。但是在这次的采访中，姚仙说了非常多的话，从这些话中，我似乎又可以得出姚仙其实是个很“会说话”的人，因为他回答问题时的思路很清晰，回答的内容也很精彩。但是在这些话中，却仍然可以让人找出很多敏感的话题：例如他直率地表示李逍遥就是自己的写照——难道就不会让人觉得他总是在游戏中安排李逍遥出场是偏心吗？例如他肯定地说台湾大宇不会抽走大陆版“仙剑五”的利润——难道就不怕将来没有换引擎的话被人指责赚了那么多钱却做不出好作品吗？例如他甚至直言北软的编剧中有“仙剑四”的粉丝……

“你不跟这个世界争，那么这个世界就是天堂了。”姚仙在采访中确认自己十几年来始终秉持着道家的思想，这也许可以解释他有时说话为什么会直率得如此“不着调”。但是，姚仙可以追求“出世”的心态，他的作品却不能——“仙剑五”必须接受玩家的评价，接受市场的考验。

玩家最重视的是“仙剑五”的剧情，但这一次偏偏有大量玩家觉得游戏中别的缺点都不算什么，唯有剧情不能接受。还有玩家认为“仙剑五”中姚仙根本没有亲自参与编写剧情。但从采访中可以看出，并非如此，至少一贫的戏份是姚仙亲自参与设计的。另外，游戏中最核心的，也是让许多热血玩家暴跳如雷的“亲情与爱情的抉择”是出自姚仙的决定吗？这很难说，至少在采访中姚仙也表示，“设计这么残忍的剧情真是很抱歉！”

巧合的是，在“仙剑五”游戏内外，姜云凡和姚仙都无法回避这个“要命的抉择”。

游戏中的姜云凡要在从未见过的亲爹和女友中二选一，至于“血玉续命”什么的理由，统统见鬼去吧，老天就是要你二选一。从大义上讲似乎是为了孝道或者希望藉此化解正邪两道的恩怨，但为此无视“天下有多少家庭会因此遭难（一贫语）”，也可以理解为是出于私心。你无法放弃其中任何一个，如果你硬要选择两个，那么只能牺牲自己。最后的结果是女友为了你而牺牲，而你那个不了解的老爹无视你一厢情愿的付出，偏要去攻打蜀山，最后将你逼入绝地。

游戏外的姚仙，在接手“仙剑五”的制作时，突然发现自己要去迎合一大批新玩家的喜好，而这批玩家中包括大量的年轻女孩，她们的喜好也许是自己完全不了解的。而只靠老玩家们究竟能不能保证“仙剑五”的销量，谁也不敢去赌。于是“仙剑五”也只能两个群体都选，最终结果很明显，老玩家们表示“仙剑五”中的新元素显得很违和，而新玩家们也不怎么买账——就像“幽云表白”的这一段，有女玩家直接评价道：“游戏里都说这么明显了，让我们这些腐女还怎么去YY啊？”

最后，有个“很傻很天真”的编辑，他觉得不管是“仙剑”还是“古剑”，两边都有大量核心的铁杆玩家，最

大众软件：最后的问题，您能说一说您个人对本作感觉不满意的地方吗？

姚壮宪：不满意的地方，我自己心里明白的：比如一些角色的模型精度不高，限于时间我们没能将所有模型都翻新，有些没有达成最终应该有的效果；操作方式一开始没有同时提供两种，这个我们会尽快补上；还有就是语音版没有赶上和正式版一起发售，虽然晚推出语音版可以让玩家玩两遍，但更负责任的做法还是一起推出，让玩家自行选择是否用语音版来玩。不过，我可以保证这次的配音真的做得很好，值得玩家再玩一次！



“仙剑五”制作组似乎是想说明，“有些内容我们也能做”——但“能做”与“会做”之间还是有距离的，以后是应该放弃这种思路，还是继续磨练直到“会做”为止呢？

大众软件：不知不觉都快两个小时了，感谢您花了那么多时间来接受我们的采访！祝“仙剑五”的后续作品能做得更好。

姚壮宪：也感谢你们的来访，有时间我一定去《大众软件》杂志社回访。

好能在报道时不偏不倚，以达成和谐共处世界大同……这又是一个“两者兼顾的抉择”。“他们一定可以在一起好好过的”——但是最后，他们都不让他好好过了。

这真是要命的抉择，这真是要命的巧合！

说到这里，就不得不提曾经制作过“仙剑”三四代的上海软星（烛龙），如果说“仙剑五”在制作中没有受到烛龙作品的影响，是绝对不可能的。不提在市场营销方式上的跟随，只看游戏设计上：简化对小怪的战斗，将台词设计得非常简洁，增加自动存档，加快游戏节奏……这些设计几乎都可以看作是对《古剑奇谭》上市时所犯错误的完全纠正，但这些都是很好做到的。

但是“古剑”那些被证明是成功的元素呢？这却不好参照了。烛龙现有的风格也是在经历了三四款作品的锤炼后才建立起来的，而现在的烛龙对女玩家的心理把握已经非常老道和成熟了，并不容易简单地去模仿。“古剑”的结局里甚至破天荒地让第一帅的男主角死掉，换成让女主角去走遍天涯海角，花费几百年的时间寻找复活男主角的方式——依旧是悲剧，但从女性的角度来看却浪漫到飞起。而“仙剑五”的结局同样是悲剧，但“亲情与爱情”这个要命的抉择却现实得让最淡定的男性都要抓狂。

从目前看来，“仙剑五”的几位女性编剧编写的故事与姚仙的道家世界并没有兼容，甚至可以说，这两者就没法完美的兼容。接下来姚仙也许还会面临新的抉择：是像一贫那样做个好师父，带领着新人们慢慢摸索融合，继续坚持走现在的路线，还是在下一代中以自己的风格为主，讲述一个至少先让自己从头到尾都不会感到违和的故事？姚仙直言目前的单机游戏市场正在好转，这是一个难得的契机，大家都还拥有机会，就看怎么去选择了。

“李逍遥从来都没有逍遥无敌过，他也从来都不是天下第一人。”随着时间的流逝，新生代玩家的成长，“仙剑之父”其实已经走下神坛了，从姚仙的话来看，或许他自己就从来没有想在这神坛上待过。仗剑江湖为红颜的那个少年李逍遥曾经打动过无数人，而如今身负重大责任，在“出世”与“逃避”之间徘徊的一贫，能否再演绎出新的传奇呢？无论怎样，“仙剑”的故事，总是会延续下去的……

（编者按：近日收到不少玩家撰写的“仙剑五”评论，我们会选择其中的优秀文章刊登在下一次的评论专题和《双剑合璧》增刊中）



“仙五”人物有很多无法诉说的苦衷，制作他们的人也如此



全民超人
——“超人主义”的泛滥

□江苏 十大恶劣天气

“不要迷恋漫画与电影中的超级英雄了！想拥有金刚狼那只伸缩自如、无利不破的铁爪，想像蜘蛛人在高楼大厦间翻飞自如，想像铁血战士在众目睽睽之下遁于无形，或者是和终结者一样怀抱只能安装在重型军械上的火神炮，在枪林弹雨中毫无惧色地对敌人实施对等还击吗？Sarif工业公司可以帮助你实现全部的梦想，我们要做的并不仅仅是让你玩超人英雄Cosplay。伊卡鲁斯系统，通过瞬间释放强磁场所造成的同性相持，让从任何高度坠落的使用者都可以实现软着陆，配合纳米肌肉和动力骨骼打造的机械腿，将会彻底诠释‘如履平地’一词的含义。而‘玻璃盾’不再是老旧的光学迷彩，它不仅可以帮助主人实现目视隐身，而且还能遮蔽红外特征信号，甚至可以直接穿过激光探测器……”

“Sarif工业公司深知分析和决策是人类最为强大的两种武器，因此我们的人体增强替代模块（Augmentations，以下简称Aug）还有提升物质层面以外人体机能的产品：用于强化语言和社交能力的C.A.S.I.E（人机共生社交辅助增强模块，植入大脑左半球的布洛卡区和韦尼克区）；以生物方式直接将意识接入电脑；MhD-995破解装置能赋予你《黑客帝国》中尼奥的‘救世主’身份，让你在数据世界呼风唤雨，无所不能；人工视网膜假体不仅可以让盲者重见光明，‘锐眼’（Smart Vision）还能实现穿墙透视、光学变焦、微光夜视等只有专业设备才能拥有的功能……”

上述广告词，在刚刚发售的《杀出重围——人类革命》（Deus Ex: Human Revolution）所描述的2027年已经成为了现实。通过Aug而进入的“全民超人”时代，距离今天只有不到16年，人类借助Aug开始了“第二次文艺复兴”。上一次文艺复兴人类用人文时代的人权代替了蒙昧时代的神权，而这一次我们用“超人主义”代替了“人文主义”。该游戏的总监Jean-Francois Dugas对此的解释是：“如果尼采生活在这个时代，他所面临的不是‘上帝死了’之后该怎么办，而是当人类都当上了上帝，人类自己该怎么办？”







超人主义的起源



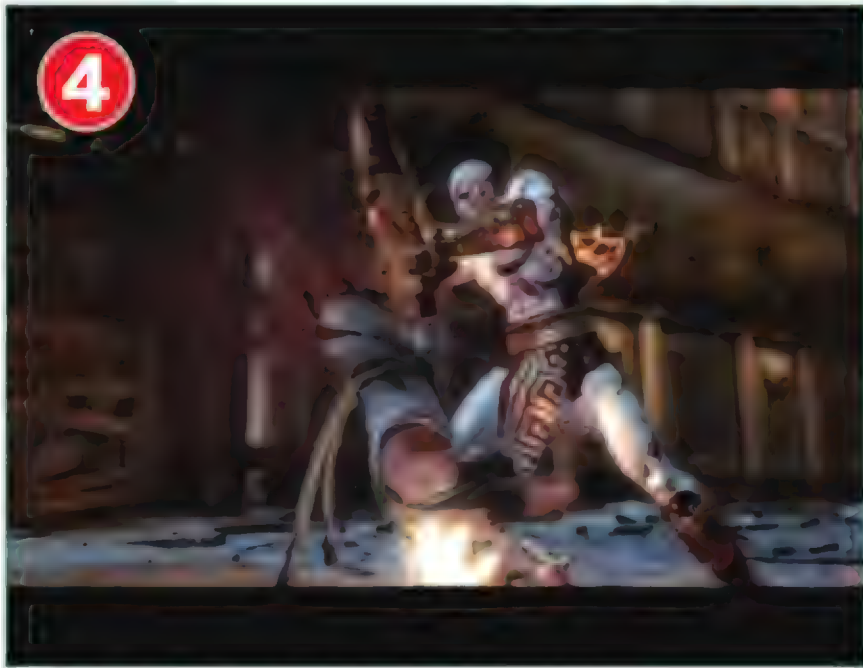



图1：代达罗斯的悲剧性寓言是以反对技术滥用为主题的现代科幻小说的基石

图2：马克思·摩尔，90年代掀起全球超人主义风暴的人

图3：现代超人主义的发源地——纽约新学院

图4：跑得飞快的赫耳墨斯，在《战神3》中享受被被奎爷截肢的待遇

“超人主义”（Transhumanism，常被缩写为H+）一词是由波斯裔美国科幻作家、未来学家FM-2030（原名F.M.Esfandiary）在上世纪60年代提出的，他预言随着人类在日常生活中对科技产品的不断依赖，在不远的未来必将通过科技来对自己的生理结构进行改造，从而进入由“超人”构成的后人类时代。进入上世纪90年代之后，随着计算机、遗传学、生物工程和机器人技术的飞速发展，FM-2030的学说被英国激进哲学家Max More发展成了一场国际性的文化智力运动，旨在通过科技来打破人类的生理限制，并且克服残疾、疾病、痛苦乃至死亡这样的“缺陷”。

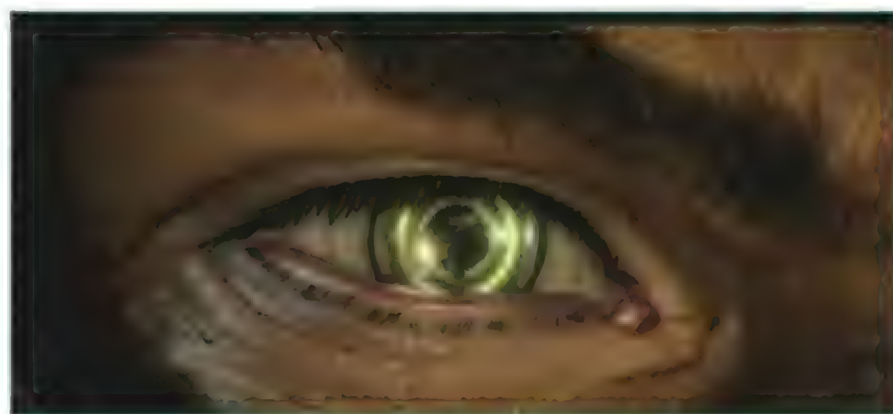
其实早在黑暗时代，在同大自然抗争中处于绝对弱势地位的祖先们，就已经开始通过神话来抒发他们的H+情怀。如果说各种呼风唤雨、无所不能的神明距离现实生活太远的话，那么神话传说中那些拥有超人力量的“前凡人”，则可谓是寄托“超人”想像的最好方式。同飞禽走兽相比，人类在生理机能上的最为显著的缺陷在于速度的不足，其次是不具备飞行的能力，所以我们才看到了世界古文明创造了许多具有H+特质的虚构人物，而他们都具有高度的同质性：希腊神话中有脚长双翼，可以在奥林匹斯山上行走如飞的诸神传令官赫耳墨斯，中国的《山海经》中则有可日行千里，因追日力竭而亡的英雄夸父。希腊神话中有用自造的羽翼让自己与儿子实现飞天之梦的“代达罗斯-伊卡鲁斯”故事，我们就有古老而浪漫的嫦娥奔月传说……

这些借助神话人物所表现的美好愿望，随着时速超过350公里的高铁，冲出大气层的航天飞机的运用而变成了现实。然而脱离外在工具，几百万年来我们的生理结构并没有发生明显的变化。更快、更高、更强的梦想，依然仅仅是溶于血液中的梦想。但进入进入新世纪以来，前沿科学，尤其是纳米超分子和DNA自组装技术的突飞猛进，让H+已经具有了理论和现实两个层面上的基础。

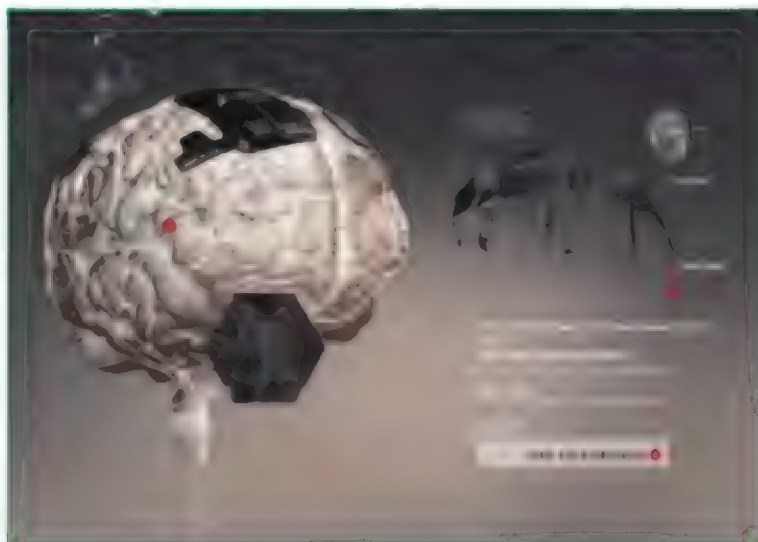
但不可否认的是，技术滥用所带来的严重负面影响，一直以来都是西方科幻小说的核心价值。代达罗斯故事中所流露出的悲剧意识，被公认为现代科幻主题思想的源泉。当传说中的“羽翼”即将成为现实之后，插上翅膀的人类究竟会将这一贵为万物灵长的群体带入何处？其实，真正的超人类主义者在研究发展和使用人体增强技术以外，更重视滥用“神的能力”之后可能对现代文明所产生的负面冲击。不过，科幻电影、小说和游戏中为他们设定的未来形象就没有这样的理性了：我们经常看到的景象就是一脸阴沉的阴谋家躲在光线昏暗的赛博朋克风格办公室中，同大屏幕上一群不露面，连声音也经过变频处理的坏分子们一同密谋着给全人类的身体中植入他们的产品，然后一按开关打开“后门”，进而达成其奴役世界的野心……

从“外部使用”到“融为一体”

好莱坞动作大片打造的美国大兵标准形像是这样的：依靠蓝军追踪系统，对战场上任何一名敌军、友军，乃至一草一木的位置都了如指掌，单兵数据链让他们随时与友军之间共享情报和进行战术协调，只要对着麦克风嘟哝几句，立刻就有铺天盖地的空中火力将敌人轰成渣。《幽灵行动——未来战士》中的美军就更牛了，依靠外动力骨骼、光学迷彩等“反人类”科技当上了实至名归的超级士兵。然而所有“特技”和“大招”都是依靠对外部工具的使用而获得的，没有了高科技装备，他们就什么都不是了。反观《光晕》中的以士官长为代表的“斯巴达”战士，尽管这些让星盟闻风丧胆的战神们，还依靠着重达一吨的“雷神锤”动力盔甲作为其超强战力的输出平台，其本体却已经从骨骼、神经系统和肌肉组织上进行了堪称是“惨绝人寰”的改



基于纳米技术的人造视网膜技术









上左图：能够增强社交能力的CASIE系统

上中图：使用“锐眼”的前提是摘除自己的眼球

上右图：AUG可以使你的触觉都强化

下图：更柔韧坚强的骨骼

造（将近三分之一的精英士兵会在手术台上死于非命，还有不少幸存者由此会终身残疾），因此他们从“人肉”层面就已经成为了超人类战士。

是否植入人体，代替或者增强原先组织、器官的生理功能，是判定是否符合狭义上（也是科幻作品中经常出现的）的“H+”定义的关键。在《杀出重围》系列中，主角就是通过基于纳米和机器人技术的Aug来将自己“超人化”。游戏初代中提供了18种Aug，玩家最多可以同时装备9种，对应主角身体的手臂、腿、眼睛、脑部，两种Aug可以植入皮下，其余三种安装于躯干部位。同A-RPG游戏“装备”概念最大不同在于：Aug在安装前需要将原先的组织和器官进行摘除，比如想要使用“锐眼”，就要抠出眼球，要三秒破百，就要先把双腿截肢……其二是Aug的“永久性”，一经“装备”便无法更换，并且功能也是固化好的，不存在“割掉重练”的可能性。如果你选择了一只能够赋予主人扛鼎拔山神力的机械臂，就不能获取能克服所有武器后坐力的同类型产品。尽管自从2050年之后普遍运用的纳米Aug已经可以从改变人体细胞形态的角度，赋予了诸如耐火、防水、EMP抗性等能力，但Aug安装上的不可逆性依然保留了下来，因此这种人机混合的生存状态最终将会变成一种人机混合的变种生物——这样的生命形式依然可以归入人类吗？在《光晕》小说第一集的开头，有“地狱伞兵”之称的轨道速降突击部队（ODST）士兵对“斯巴达II”型战士极其鄙视（当然也在随后的挑衅中付出了血的代价），是因为后者即便在UNSC海军中也被普遍认为不再符合“人类”的内涵。

相对于《杀出重围》敲牛皮糖式的H+改造，《攻壳机动队》中的主角草薙素子玩Aug玩得更加彻底：她本来是一个人类，但现在除了大脑和脊髓的一小部分以外，其全身上下都进行了“义体化”（人造强化身躯）改造。她的全身每个部位，包括她的大脑的主要部分都是人造的，甚至连她的记忆和她的意识，都是从生物脑中提取后以数字化方式上载到主机，再注入义体中的电子脑，即便其本体被碾碎，依然可以通过意识副本进行义体重构。因此，素子不断否定自己的存在，又一次次肯定自己的存在，因为她自己也无法确定她自己的“Shell”（义体）里面是否还有“Ghost”（灵魂）。占据她电子脑，指挥她行动的那个东西，是否还能算作是灵魂？直到电影版动画中，她终于彻底脱去了自己的外壳，将意识融入了无边无际的信息网络之后，才找到了自己的灵魂，进入了ghost in the ghost的境界。

纯生物性的“超人”

借助Aug实现的超人化，所采用的“进化”路线是Human（人类）→Cyborg(电子生化改造人）→Transhuman（超人），这同机器生命的进化路线——Machine（机器）→Agent（人工智能、智能机器人、虚拟生命）→Transhuman，可谓是殊途同归。他们最后都会形成人与机器融合后的崭新文明，这是以“黑客帝国”为代表的科幻作品为我们设想的未来。而在另一种从广义上诠释H+的“流派”中，草上飞、水上漂、不沉底这些技能完全可以通过外在工具去实现，要当超人就要先把自个儿的胳膊、大腿卸下来，这种行为同“欲练此功，必先自X”一样愚蠢。坚信可以以纯生物方式获得超人化的超人主义者，认为我们自身真正缺陷，不在生理极限的限制，而在“万物灵长”最为显著的标志——大脑。

与体能、耐力和速度这些生理数据相比，只有大脑才蕴藏有无穷的潜力与可能，因此超人化的唯一目标，就是通过增强人类的感知能力，抑制负面情感对身体机能的影响，强化大脑分析和处理信息的能力，以人机网络接入方式在互联网（以单一电脑为个体）之后产生全球脑（以单一人脑为个体）。《潜龙谍影4——爱国者之枪》中“爱国者”用于控制全球战争机



超越极限的战斗力以及极端的服从命令，是成为超级士兵的必要条件，而SOP系统恰恰可以很容易的实现这一切

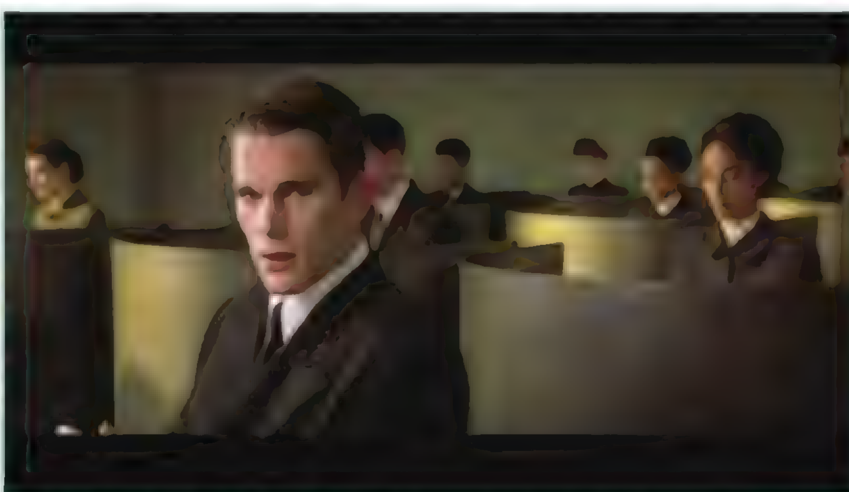
器的SOP系统，即是该神秘组织（实际为一个超级AI）通过H+方式以获得“世界大同”，进而达成全球统治的关键。

SOP以用于通讯的纳米机器人（Nanomachine）作为幌子注入士兵的身体。无论军事科技在今天和未来达到了何种高度，操纵这些设备的依然是以血肉之躯战斗的士兵。长时间的不眠不休会让他们疲劳无比，在压倒性优势的敌人面前，任何强力硬汉都会感到恐惧，他们的情绪会随着残酷战场环境的变化而波动，最终影响到自己的行为——其实这一切说出来并没有什么丢面子的，因为他们都是凡人。直到现在SOP的首要功能就是刺激神经元分泌出更多的多巴胺从而影响前脑和底层神经节，使得在战场上的恐惧不安情绪转化为亢奋，让士兵变成不战斗就活不下去的“瘾君子”；调整体液循环系统中血乳酸的含量，从而增强战士的爆发力和耐力；刺激肾上腺皮质产生更多的皮质类固醇，用于镇痛、消除疲劳，让士兵每时每刻都保持在最佳状态。SOP不仅仅能够让士兵成为整个战争系统中的一个节点，而且可以让整个小队共享其他战友的感官，感彼此所感，见彼此之所见，让小队在同一种意识之下精密协调，进而从战场上的“小我”变成“大我”。

借助SOP所实现的“战场控制”将战场上的一切都变得透明化和数据化，除了从精神力上把士兵变成超人以外，SOP的系统的最大功能在于是“控制”：战场上的武器都打上了“ID锁定”标签，只有装备有与之对应特征码的SOP才能解锁和使用武器，必要时候可以直接接管士兵的意识，避免了自残、滥杀无辜、攻击雇佣兵客户等滥用暴力的行为。从一支9mm手枪到洲际导弹这样的“大杀器”都需要“爱国者”的授权才能使用。借助能够将士兵的战斗力和控制性提升到极致的SOP系统，“爱国者”为全球战争机器制定了属于自己的标准，并且从实质上获得了战争的控制权。“它们”的下一个目标，就是让SOP在每一个地球公民身上得到普及，通过意识共享和集体控制，冲破民族、国界和意识形态的桎梏，创造拥有超意识、超智能、超理性、超情感的超人社会。然而“爱国者”试图创造的后人类时代，由众多不同级别的人工智能体及人类级意识体共同构成的整体式集群系统，人类本身无参与对世界的掌控与改造，只能在其提供的环境中生存——因为同计算机相比，人类意识充满叛逆且极不稳定，在AI主宰的超人社会中只能永远的处于被不断精神阉割和奴役的地位，这就是机器对“引领者”（The Boss）建设和平世界理想的理解和实践。



“斯巴达”战士驾驭这身战斗盔甲的前提，就是自己被改造为超人



《变种异煞》的超人化采用了基因优化的方式，摆脱了一切动物性缺陷和本能的变种人成为了世界的控制者，而自然受孕产生的纯种人则沦为了社会的渣滓



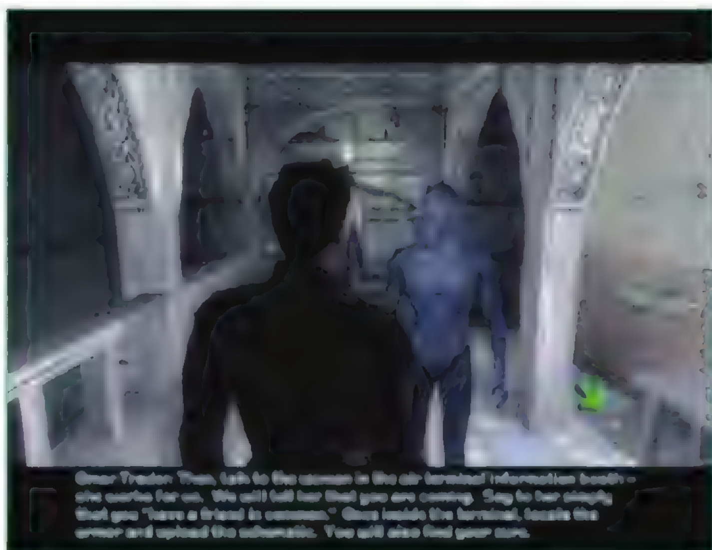
《潜龙谍影4：爱国者之枪》中的SOP会让士兵保持最强的状态

从乌托邦到反乌托邦

将H+视为对造物主“神之领域”侵犯而持坚决反对态度的其实不是梵蒂冈教廷，而是社会学家，在他们看来，维系现代文明正常运转的一切社会规则，都会随着H+技术的运用而不复存在。从表面上看，H+涉及到的以肉体切割、替换、移植为代表的实现手段让常人无法接受，人们对侵犯自身肉体的外来物品总是有着天生的恐惧，其中包括了针管、手术刀这样的医疗器械。然而当以“短痛”为代价实现H+的人出现在身边的时候，也许你的态度会完全调转过来：依靠资质和汗水获得良好学习成绩的人，与成天玩乐但被植入了SOP系统的一个家伙考同一张试卷。后者根本不需要看书，就可以以无线方式从意识库中获取识记内容，即便是对运用能力要求较高的主观题，也可以通过电子眼扫描之后传到“微博”上去找高手作答……当这种“超人”形成一定群体，哪怕是整个社会人口的5%，也将会给人们的价值观和社会秩序带来重大冲击。

在描述系列前传故事的《杀出重围——人类革命》中就提到了人类从抗拒H+到迅速接受H+的“道德奇点”是如何发生的：2010至2020年的时候，Sarif工业公司就已经制造出了所谓的“机械假肢”，此时无论是政府还是社会舆论都对Aug技术持反对态度，只有在各种不幸事故中失去身体正常机能的残障人士才能接受Aug移植术。很快“正常人”们就发现了“不公平”现象的出现——无论是借助Aug重返战场的老兵还是一名矿工，他们通过能力大大超越人类生理极限的替换物而成为了“超人”。这不仅仅完全逆转了以往的弱势地位，而且还抢走了属于自己的饭碗。原本处于中间阶层的大众


躺在手术室中的客户所选择的一份Aug套餐


自下而上的超人化中，最愿意牺牲自己身体且最不受伦理和法律束缚的就是所谓的绝望阶层，《杀出重围2》暗示高度生化改造人构成的Omar族群，其实就是今日被超级霸权奴役的中东人民的后裔


在DX3故事开始的时候，人们已经能够普遍接受Aug技术，改造术在肌体上留下的手术痕迹被称为“圣疤”，这一过程被认为是进入神之领域的必经之路

试图联合起来抵制“超人”，然而同电影《机器公敌》中那群走上人类对立面的机器人不同的是，你可以将“超人”称为电子人、机械人，但无法否认其“拥有独特灵魂的有机生命”的本质，即不能将这些被机械生物技术增强过的同类“关掉”了事。那么剩下来唯一可以进行“反制”的方法，就是将自己改造成能力更强的“超人”，以维护自身的地位不受挑战。在这一过程中，最先“觉悟”且对H+狂热的将会是处于金字塔最下方的“绝望阶层”，同衣食无忧的中间阶层和养尊处优的上层阶级相比，他们以放弃自身身体完整性换取“超人”属性的主观意愿更为强烈。在科幻作品中，也不乏将这一部分人的“牺牲决心”同自己不可告人目的结合起来的技术寡头和野心家的存在。不用过多久，支撑一个现代社会的橄榄型结构将全面崩坏，维系社会发展的向上流动机制也将不复存在。智力、学识、技能、财富等决定一个人社会地位的因素，将被“能够在多大程度上让自己的身体被超人化”的意愿和决心所取代，所有现存的道德准则、法律将彻底失效——这个世界上从此没有“秩序”，也不可能有人遵守“秩序”，只有在个体对力量的无止境追求之下一步步走向毁灭的人类群体……

以“自下而上”方式进行的H+必然会以秩序的全面崩溃而告终，此种结局归根结底是因为H+违背了人类进化，尤其是精神层面进化速度的必然结果，这和将核弹交给迦太基人和罗马人所产生的结果是一样的。那么以“自上而下”的方式，让H+在有组织、有纲领、有目标的情况下进行，又会怎样？科幻题材作品几乎无一例外的将这种方式实现的超人社会描述成反乌托邦寓言，其中的典型代表，莫过于《生化奇兵》中的“极乐城”。为了避免被“腐朽不堪”的世俗政权的袭扰，莱恩所倾其一生之所有在大西洋底创造了一座“绝对自由的完美之城”：为了创造一个脱离任何制度和构造，依靠天才的理性去解决一切矛盾的全新社会结构，莱恩亲自选择挑选居民的“准入权”；为了人性的一切生理缺陷都被消除的一干二净，最终在“人人生而平等”的理想中获得“绝对自由”，莱恩放任亚当和质粒的滥用。“超人”极乐城的崩溃，正是因为亚当和质粒可以完成造物主未尽的工作，创造出真正意义上的完美超人，在自由操纵基因的同时却无法消弭人性中的以自私为代表的丑恶面。莱恩所标榜的“理性利己主义”最终只剩下“利己主义”四个大字：“城主”莱恩通过洗脑和精神控制来压制居民的反抗思想，以逐利为第一目的的商人弗兰克·方登在极乐城从事违禁品走私，直到后来垄断了亚当这种超人口粮和生理毒品的经营权，彻底打破了城市原有的规则。为了获得亚当，居民们开始滥用超能力，最终让梦幻般的极乐城在连绵不断的暴力和仇恨中变成一座地狱之城。


极乐城的每一个居民都不将Little Sister视为人类，然而她们却是唯一让玩家唯一觉得有人性光芒的生物（前提是你选择的是拯救而不是收割）

结语

根据超人主义者的观点，今天的人类依然处于Human 1.0阶段，这是一个漫长自然进化的结果。而科技爆炸将会在不远的未来产生一个让我们升级到Human 2.0的奇点，进化的速度和方向将可以被人类一手掌握。无论是《银翼杀手》（克隆技术）《变种异煞》（遗传技术）还是《杀出重围》（机械和纳米人体改造技术），都认为这个奇点将会发生在21世纪的第二个十年之中。今天是明天的回忆，今日由科学家和科幻作品进行的超人主义畅想，也必将成为未来超人社会的起源——无论它存在与否，是否同想像中的一样，相信我们在有生之年都能知道确切的答案。



狂暴的凶残猎手——DotA6.72d狼人新手攻略

■上海 牛肉

由于Icefrog在6.72中对于狼人召唤的小狼的加强和野怪刷新机制的修改，从6.72开始无论是路人还是各大赛事中狼人都变得十分火热，这使得Icefrog在6.72d中对狼人进行了削弱。在削弱之后狼人并非一无是处，依旧是一个十分强大的英雄。笔者一直都非常喜爱狼人这个英雄，凭借长期以来对狼人使用的经验为大家带来这篇攻略，希望能对大家游戏有一定帮助。

一、英雄介绍

狼人是天灾军团创造出来的狂兽魔神。他在世上的黑暗森林居住了好些年，猎杀在那里徘徊的无辜生灵。现在他被召去协助他的主人。他陶醉于鲜血和战争，用他的狼性吸引凶猛的野兽入伍并将他那能够撕碎血肉的强壮气魄渗透到盟友的身体中去。他是异乎寻常的快速，敏捷。有人说他甚至能变成一头巨狼，使他更具耐力和速度来毫无顾忌地追杀猎物。

二、属性分析

基本属性（以下所有数据地图版本均为6.72d）：

狼人的初始移动速度是305，比较正常。2.75的力量成长加上568的初始血量，对于狼人这样一个力量型的DPS来说比较有利，对其DPS能力和生存能力都有很大的提升，所以狼人的这两项属性还是比较令人满意的。1.55的智力成长即便在力量型英雄中也不算高，而且由于只有195的初始魔量，使得游戏初期狼人的魔法值显得十分紧缺。因此狼人选择出门打野经常会挑选净化药水作为出门装，之后应该尽早补出圣殿指环为自己提供一个持续的魔法回复能力。1.9的敏捷成长和并不突出的攻击前后摇对狼人的DPS能力造成了一定影响。但是由于大招变身的存在，这点影响在中后期因大招CD的缩短而基本可以忽略不计。较高的而且比较稳定的初始攻击力使得狼人在初期补刀比较轻松，所以选择在线上发育也不会有很大劣势。

三、技能介绍

召狼这个技能会召唤2只精灵狼为狼人作战。此技能持续时间是5秒5，冷却时间是30秒，魔法消耗是125点。1级狼有400点生命，之后每级增加75点，2级开始拥有致命一击的能力，4级拥有永久隐身的能力（可以理解为隐形刺客的大招）。所以4级狼可以用M键点到对方身上跟随获得视野。这个技能的存在使得狼人在前期有了强大的打野能力，而小狼存在时面对对方单个英雄也不会畏惧。在6.72中Icefrog将精灵狼的移动速度从恒定400提升至400/420/440/460，但6.72d中精灵狼的生命值从400/475/550/625降低到400/450/500/550。虽然有一定的削弱，但毫无疑问应该优先加满。

嗥叫是一个十分强大的技能，是一个全地图作用的技能，1级对于英雄单位就有20点的攻击加成，4级更是有50点。在中期对于全队DPS能力和Push的速度提升都非常大，但由于狼人另外两个技能实在过于重要和前期魔法的缺乏，因此在1、3技能点满之前我们只好舍弃这个技能。

野性驱使提升狼人和他所控制单位的攻击力和攻击速度，4级更是有25%的加成。这个技能对狼人和小狼的DPS能力有大幅度的提升；并且由于是按百分比进行计算，因此越到后期对狼人DPS能力的提升越是明显，是狼人后期的一个基础技能，而在6.72d中作用范围从全地图减少到了900，被大幅削弱，导致狼人双线Farm效率变低，但由于前期狼人和精灵狼一般都在一起，因此仍然建议前期加满。

变身圆月使狼人得到额外的生命值，基础攻击间隔下降至1.5，并拥有致命一击的能力。它和它所控制的单位的移动速度将提升至522，并且不受减速效果的影响。这是狼人的灵魂技能，更改后持续时间得到了一定的加强，变得更加强大。变身后由于速度的提升和攻击间隔下降，同时还有暴击的存在，使得变身后的狼人成为对方脆皮英雄的噩梦。中期打出黑黄杖后给对方阵型造成的冲击以及对后排的收割效果都十分明显。值得注意的是变身时自己和小狼都不会受到诸如冰女的V（冰霜新星）之类的减速技能影响。

四、打法分析及装备选择

前期狼人的发育方法总地来说有两种：打野流和对线流。下面将分别进行分析和介绍。

“打野流”是现在狼人最常见也是最简单有效的一种打法，而打野又有两种常见的方法。

第一种打野方法是1级开始直接奔野区，这也是现在版本最流行的打法。这种方式推荐大家出门装如下：1组吃树、3个净化药水、补刀斧（压制之刃）、2棵树枝（**图1**），如果是随机出门可以再带一个守护指环。尽量请求队友帮忙买鸡，狼人前期打野还是非常需要运送物品的。如果没人买鸡一定要自己买1只，那么出门装就可以只买3个净化药水和1组吃树。由于野怪是在出兵后30秒时刷新，所以可以利用这段时间的工资买出补刀斧。



图1



图2

这种打法有一个小技巧：出兵后不着急出门，可以在出兵后13秒左右招一对狼出来然后奔向第一处野点（**图2**），这样可以在这一对狼消失后在满魔法的状态下招出下一对狼，对前期十分缺魔的狼人来说再好不过。

在野区先补出圣殿指环，圣殿指环可以提供一定的回魔，同时可以为周围单位增加护甲，对于前期带领小狼打野发育的狼人来说加甲光环价值是非常高的。迅速做出吸血鬼祭品（**图3**），吸血鬼祭品本身就是一个十分强大的



图3

物品，对于狼人来说更是十分重要，有了祭品的狼人打野基本就可以无损了。打野流的狼人不建议大家早出鞋子，因为对于打野来说鞋子并没有多大的意义，祭品之后选择勇气勋章这个道具，勇气勋章无限减甲的效果对狼人这种物理DPS的帮助非常明显（**图4**），在新版本中这也是一



图4

件狼人不得不出的道具。有了这两件装备之后大家就可以找机会打掉Roshan了。这时要注意对方的河道眼防止被Gank，必要时可以买诡计之雾偷掉Roshan。

许多玩家选择狼人打野时认为只要钻进野区埋头打钱就可以了，其实这是十分不可取的。小狼的移动速度在前期有优势，加上狼人大招对移动速度有加成，让他有着十分强大的战场切入能力。前期利用小狼的卡位（**图5**）和其他一些小操作经常会收获不少人头和塔钱，所以一个合格的狼人在打野时应该时刻注意线上队友的对线情况，随时准备支援（**图6**）。

另一种打野方式是在线上拉野或者混线到3级之后进入


图5


图6

野区打野，这种方式推荐出门装：守护指环、补刀斧、1组吃树、2颗树枝。笔者并不建议大家选择这种打法，因为这会占用一定的线上资源影响其他队友的发育，而且发育速度并不比打野快。

由于狼人是一个经常在野区出没的英雄，因此向大家介绍一些打野的小技巧。

因为天灾和近卫离泉水最近的第一处野点都是高等级野怪，所以在到达这里后应该先看看刷新的野怪种类，如果不是巨魔那么从旁边的小野开始（除了巨魔之外其他的高级野怪都不建议大家1级或者2级时去打，因为损失会非常大，从而导致之后打野效率降低）（图7）。1级和2级应该在几个低等级野怪点之间来回打野。这里强烈建议大家把英雄和小狼分别编队便于操作。在前期打野时英雄要注意适当地替小狼抵挡少量伤害，并注意通过对残血小狼的拉扯来转移野怪仇恨，尽量让两只狼分摊伤害从而获得更高的攻击输出。狼人到达3级之后打野就可以打高等级野怪了，但注意不要让野怪的技能伤害英雄。如果英雄受到伤害过多血量过低那么对方来野区Gank狼人时我方将毫无反抗之力。由于人马、拍拍熊、萨特地狱使者的技能释放判定都是3个单位，所以可以使用英雄先接近野怪然后迅速离开这样一个技巧来避免英雄受到伤害（图8、图9）。


图7


图8


图9

由于狼人强大的打野能力，第二种“对线流”的打法经常被玩家所忽视，其实只要利用好一些小技巧，狼人的对线能力也是十分强大的。

在游戏中经常会遇到对方为了针对狼人而封野的情况，又或者队伍中并没有一个很好的占线英雄。在这种情况下狼人完全可以选择在线上进行发育。这种路线出门装比较随意，带好补给品和属性装即可，不过建议大家还是带一个守护指环补出圣殿。由于是在线上对线，所以祭品不必太早出，出得太早反而会导致兵线不好控制。

这种打法前期小狼不必要，因此就不需要使用了，在5级以后有了3级的狼就可以用狼骚扰对手，适当的操作可以在对线期占到很大的便宜甚至单杀对方英雄，遇到一些对

线能力很强的英雄可以用小狼补刀而自己在后边猥琐地吃经验。适当的时候也可以操纵小狼打野同时自己在线上补刀提高打钱效率。

在前期进入了一段时间的发育之后游戏进入中期，此时狼人的传统3件套：祭品、假腿、黑黄杖应该齐全了。这里特别提一下黑黄杖这个道具，许多新手玩家不喜欢出黑黄杖，认为其“增加属性并不突出，还不如换其他输出装”，这是十分错误的认识。狼人作为一个近战DPS对于输出环境十分依赖，一旦对面控制比较多，在团战时狼人很可能根本无法输出就被控制到死，所以没有黑黄杖的狼人非常依赖队友的控制而且只能在第二时间切入战场。有了黑黄杖的狼人才能发挥出其强大的DPS能力和冲击能力，因此黑黄杖是一个狼人成型的真正标志。由于狼人3级大招的CD只有40秒，有了黑黄杖之后在一次团战中狼人很可能可以在第一次使用大招时开启黑黄杖，第一时间秒掉对面后排法师（**图10**），然后利用第二次大招收尾，获得完美的DPS效果。



图10

由于“小狼”和“吼叫”两个技能，狼人的Push能力也是十分强大的，所以中期的狼人在兼顾打钱同时要注意和队友一起推塔，毕竟DotA的胜负最终还是由推塔决定的。这时候很多玩家会感到没有打钱空间，其实狼人完全可以用小狼去带线或者打野而自己和队友一起推进，塔钱加上小狼打的钱完全可以保证后续的发育。英雄与小狼的双线操作是成为一个优秀狼人玩家所必须要掌握的基本功，用操作将对手玩弄于股掌之间也会让你有十足的成就感。

从中期往后发展，狼人装备的选择就开始变得多种多样了。由于中期积累了大量金钱，此时根据局势和个人爱好笔者对出装有几种建议。

如果中期形势比较顺利或者玩家个人喜好暴力的输出打法，可以选择出黯灭将输出极限化。勇气勋章加上黯灭的双减甲，其输出能力只能用恐怖二字形容，减甲类装备出得越早效果就越明显，如果玩家可以在30分钟以前拿到黯灭，狼人的单杀能力将十分强悍，可以说几乎没有英雄能撑过狼人5秒的攻击。

如果对面输出比较高或者玩家喜好稳健的打法，那么可以选择“强袭”或者“龙芯”这2件道具其中1件。强袭是一件近战物理DPS常用的出装，它对对方的减甲和对自己护甲的提升的特性对于近战物理DPS来说有非常大的帮助，同时其所增加的攻速也正是DPS英雄所急需的。“龙芯”这件道具主要是为狼人提供一个“撑血”和脱离战场后能迅速回复能力，有了“龙芯”之后狼人就可以顶着对方的攻击去冲击对方阵型，在撤离战场后也可以迅速补好状态返回。

如果对面有幻影刺客这样的英雄或者有英雄出蝴蝶，大家可以选择出“金箍棒”克制。“双刀”和“碎骨锤”也是狼人可以考虑的装备，“双刀”的残废效果和“碎骨锤”的晕眩效果让狼人在追杀时更加轻松。但笔者并不建议选择这2件装备作为狼人的输出装，因为他们对于输出效果的提升并不如“黯灭”“金箍棒”等装备，并且在后期这种小件装备的效果更加不明显。而且狼人在变身时移动速度已经提升至522，追杀能力已经很强大，不需要这些装备的辅助也可以达到很好的效果。由于变身时有致命一击的技能，所以“大炮”对于狼人来说是个十分鸡肋的装备，也不推荐大家选择。

值得一提的是由于狼人经常可以拿到“Roshan盾”，所以根据局势选择“圣剑”也未尝不可，但出“圣剑”一定要慎重考虑局势，一旦不慎被杀“圣剑”被对方拿到那很可能就会被一波反扑翻盘。

五、相生相克

前期的狼人比较反感野区英雄。因为作为一个后期英雄狼人需要快速地补足发育，野区英雄会在很大程度上约束狼人的发育，同时陈、小鹿、谜团等野区英雄前期都相对强势，稍不注意很可能被杀，因此建议大家在这种情况下选择对线流的打法，一定要打野则要求己方辅助做好野区视野。在后期狼人比较惧怕一些无视魔免的控制类英雄。后期黑黄杖持续时间变短，狼人输出时间已经变得很短，如果有了兽王的无视魔免的控制技能出现，控制住黑黄杖状态下的狼人，之后狼人就会被其他控制技能所控制。所以有这些英雄存在时狼人一定要掌握好开黑黄杖和切入战场的时机。另外最近职业CW赛场上经常有队伍拿出虚空假面来克制狼人，也是不错的选择。诸如圣堂刺客之类拥有减速技能的英雄是狼人最好的合作伙伴，减速可以让狼人输出最大化。

六、总结

其实狼人并不能算一个真正的后期英雄，真正的大后期它是无法与美杜莎这种传统“一姐”相抗衡的。但现在的版本节奏飞快，美杜莎这种英雄无用武之地，狼人却十分适合这种节奏。变狼后恐怖的DPS能力加上强大的Push能力，使得狼人往往能在一波团战胜利后直接带领队伍上高地从而获得胜利。

DotA是个千变万化的游戏，你永远不知道下一秒要发生什么，所以这篇攻略只能给大家一点启示和指导，不可能涵盖游戏的方方面面，真正游戏时需要自己去判断形势，选择装备和进行决策。大家千万不能局限于推荐出装和打法，只有真正自己去探索，才能发现游戏真正的乐趣。



网游的灵魂，民族文化
——探寻网游背后的中西文化差异

■湖北 沙滩上的小石头

2004年以来，政府开始对本土网络游戏进行大力扶持，众多网络游戏商也瞄准传统文化题材创作，使得以中华民族五千年传统文化为底本的网络游戏不断升温。时至今日，以中国传统文化为题材的网游数不胜数。传统文化是物质与精神的沉淀，选择适合游戏内容的传统文化，赋予新的形式，比起那些充满暴力血腥而毫无内涵的游戏来说，不仅更有价值，家长也会更加放心。网络游戏作为文化输出的载体，是一种了解文化的特别媒介。将文化精髓融入游戏中，再通过游戏呈现给广大玩家，潜移默化中玩家也会受文化的熏陶与影响。优秀的网络游戏，与其背后优秀的民族文化有着密不可分的关系。作为游戏设计的精髓所在，文化的引领贯彻，是主导一款游戏成功与否的关键：玩家对于一款游戏所蕴含文化的认同感，会大大提升这款游戏的吸引力；同时，文化对于玩家的归属感，也会令玩家尊重与喜爱这款游戏。相辅相成中不难看出：游戏是文化的载体，文化是游戏灵魂。

创造与改变

东方世界久远而厚重的历史沉淀决定了东方文化的博大精深，而中华文化则是其中最具代表性的思想和哲学体系。中国的传统文化包罗万象，古人千年智慧的传承让后人在领略到传统文化魅力的同时，也让后人更加热衷于挖掘传统文化的精髓。作为仍然在延续的最古老的亚洲文



根据名著《西游记》改编创作的回合制网游《梦幻西游》，将中国古典建筑的凝厚与Q版的意趣风格糅合在一起，画面栩栩如生

明，中华文化为世界文明的发展做出了突出贡献。西方世界的文化同样有着非常悠久的历史，理性文化和信仰文化共同塑造了西方文化的完整面貌。哲学、神话、史诗、戏剧、艺术、科学等均有着极高的成就。文艺复兴、宗教改革、启蒙运动等思想解放潮流一次又一次席卷了西方世界，也影响了整个世界的变化。因此中西方的网游在开发过程中都非常热衷于将本土优秀的文化作为游戏背景进行

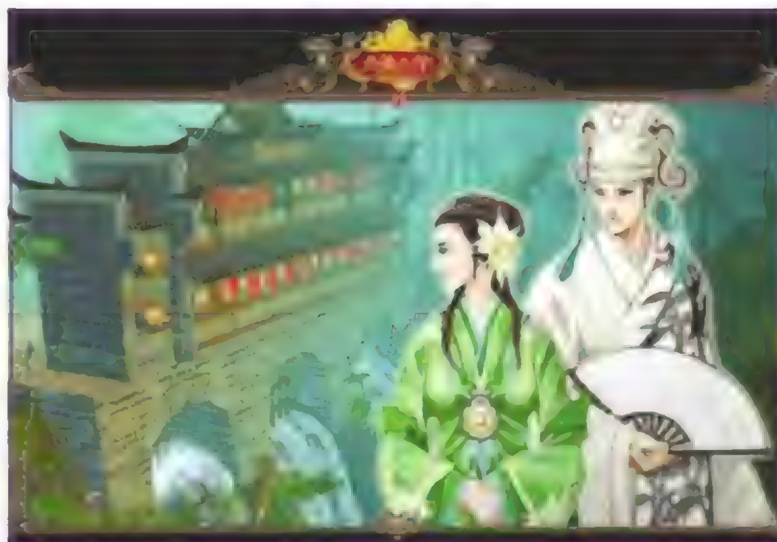
开发。然而由于文化的差异性又使中外两类网络游戏在取材设计、故事背景架构、游戏设定等方面均表现出了诸多不同之处。

在游戏故事的撰写上，中国的网游更依赖于传统著作，并且善于对其内容加工重构，诸如国产网游大作《梦幻西游》，便是以著名的章回体小说《西游记》为蓝本创作研发的回合制网游；四大名著之一的《三国演义》被创作成桌游、网游、单机、页游等种类各异的游戏；中国传统的民间故事诸如盘古开天、女娲补天等，更是被很多网游设计为游戏故事背景的开篇，并以此为基础续写游戏剧情；而像《星辰变》《天龙八部》等这样以修仙、武侠小说为题材的网游更是数不胜数。这样的做法也迎合了政府关于扶持国产传统题材网络游戏开发的政策。中国的传统文化底蕴深厚深入人心，因此国人对于传统文化的认同和自豪也决定了中国的游戏设计师更多的会取材于本土名著加以创作。一本“单薄”的《三国演义》就可以创造出《苍天》《赤壁》等优秀的国产网络游戏作品，因而个人觉得这一就地取材的做法并不是一种无创新的演绎。其实，中国游戏所承载的文化蕴含了中国人对本国文化的敬仰、欣赏和自豪。只是在这条道路上，游戏设计师只有做好“取其精华去其糟粕”的核心工作，提炼优秀的传统文化融入游戏中，才能创作出优秀的作品。

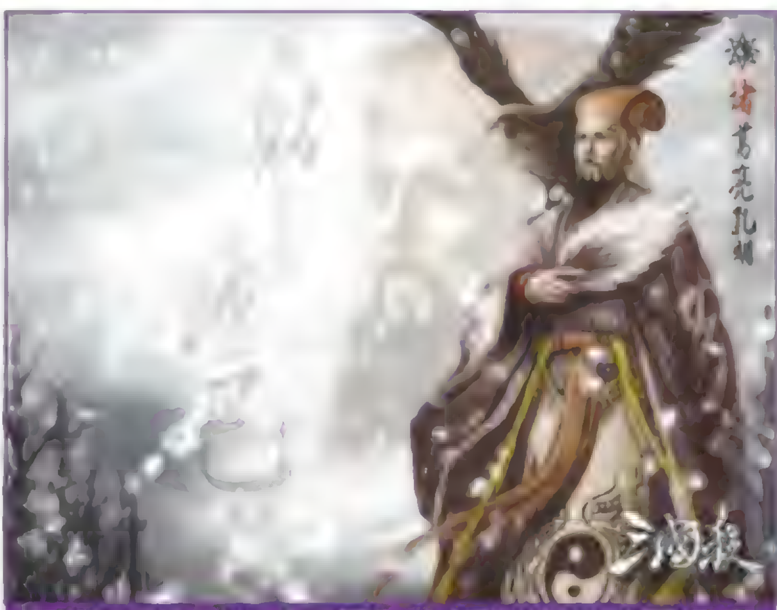
相比起中国网游改变一个世界的做法，欧美网游更擅长创造一个世界。欧美的网游偏重于对素材的提取、加工和重组，诸如世界第一网游《魔兽世界》。其故事看似没有中心概念，也并非源于著作，但是故事背景以及游戏风格，无不流露出西方中世纪古老文明的迹象，游戏在设计方面也表现出西方人对于宗教无比虔诚的信仰。像皇室、骑士、城堡、火龙等这些传统文化多次被欧美游戏开发商利用，创作出了诸如《龙与地下城》《暗黑破坏神》等优秀的游戏作品，流露出欧美人对于西方神话故事的崇拜和对本土文化的自豪感。文化背景的不同影响了设计师对游戏素材的选择和设计。对于玩家而言，众多的角色、道具、场景、语言、音乐、技能，作为视听感官的存在是文化特征在游戏中最基本的呈现方式，而这些与游戏互动体验的媒介也是中西方文化差异最直接的体现。

神话与信仰

对于游戏而言，依托文化就一定要将文化内涵融入贯彻到游戏故事中，并通过游戏设计展现传达给玩家。在游戏构架与设计上，文化往往是根基的存在。作为一种文化现象，宗教文化在游戏设计上起着举足轻重的作用。文化的差异使得中西方对于宗教有着不同的理解与态度，在游戏设计中也有着不同的表现。宗教题材的运用不仅为游戏增添了更多的宗教理念，也为游戏融入了更多本土的传统文化。国产网游中，多数作品是对宗教理念、宗教文化的一种直接呈现。诸如道教，作为中国土生土长的本土宗教，道教成了诸多中国网络游戏设计的首选素材。国产网游中《问道》《诛仙》《醉逍遥》等无不选取或借鉴了道教文化作为游戏创作的基础。道教是崇拜多神的宗教，因此道教的“三清四御”等众神也在各类网游中作为NPC或者关卡Boss登场；道教诸多的道术与修仙法术成为了众多游戏技能设计的首选；道家修道成仙的修行之路成了多数角色扮演类网游的固定模式。而西方网游则截然不同，由于西方人大多是虔诚的基督教徒，所以不会直接将这些宗教元素加以艺术化的创作。西方的游戏设计师将对宗教的信仰移植到了游戏中。在创作过程中，设计师往往会创造出新的宗教流派，诸如《魔兽世界》中著名的“圣光”，作为一种充满生活哲学的宗教组织，“圣光”和基督教有很多相似之处：如同《圣经》一般，圣光的教导记录在一本书中，书中详细指出了生活的道理和做人的道理。又如同基督教徒一般，圣骑士们对圣光坚定不移的信念给予他们神圣的力量。这一类设计一方面符合游戏剧情的需要，另一方面也看出西方人对宗教虔诚的信仰。在技能设计上，欧美人绝对依赖于魔法，这与其受西方古代神话的影响有着莫大关系。在中国，宗教并没有成为一种国家文化来传承，因此这只是少数人的信仰。中国大部分人的信仰缺失造成了宗教观念的淡薄，因此其艺术表现力在网游中的体现并不尽如人意。例如，中国人最基本的思维方式，表现在天与人的关系上，中国人讲究“天人合一”，而这一思想也是中华民游族五千年来的思想核心与精神实质。在中国网游中，“天人合一”的概念却被运用得十分狭隘，甚至直接借其名来命名网游中的招式或技能。西方人似乎更善于表现对上帝的忠贞和信仰。《巫妖王之怒》的终极Boss阿尔萨斯的故事每个“魔兽”玩家都了解，在他的身上不难看出西方人敢于探



作为2009年度十大最受欢迎的民族网络游戏，《天龙八部》系列网游以其流畅画面、剧情交互副本、全局式战斗体系以及颠覆传统的江湖视角，续写金庸经典原作，为玩家创造一个超越想象的全方位立体化武侠新世界



近些年来，以“三国”为题材的游戏层出不穷。单机类、桌卡类、网游类、网页类等等种类繁多。热门的桌上游戏《三国杀》结合三国时期背景，以身份为线索，以卡牌为形式，集合历史、文学、美术等元素于一身，是玩家喜爱的桌面卡牌游戏之一



国人虽然在宗教信仰上有所缺失，但在国产游戏设计中，宗教元素却起着至关重要的作用。从人物、场景以及道具的设计到技能的设定，宗教元素都被大量的借鉴与运用。例如《诛仙2》中NPC周一仙，便是借鉴了道教的人物形象

究与追求未知的恐惧，不拘泥于已有的知识，总是试图找寻更多答案的精神。这种意念注定了阿尔萨斯走向堕落，其背后宗教信仰与精神力量的强大展现得淋漓尽致。

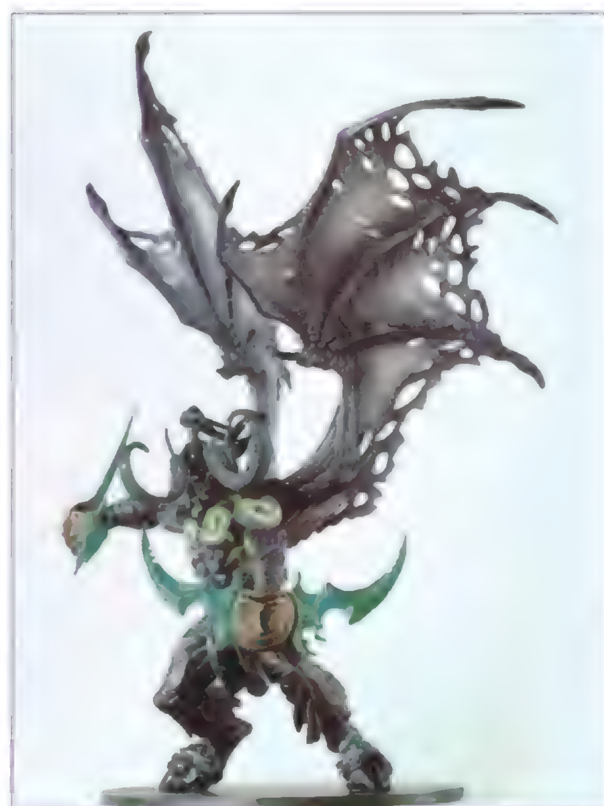

阿尔萨斯与伊利丹的故事反映了西方人对于个人主义与英雄主义的追捧和敬仰。而其产生的"名人效益"无论是对游戏本身还是对游戏产业都起到了极大地推进作用

在游戏中，将本民族传统文化里的角色再次塑造成游戏角色，让玩家在娱乐的过程中除了体验到快乐和成功，对宣扬和继承传统文化也有着十分积极的作用。另一方面，具有民族传统的角色往往都是符合本民族的审美认知和道德标准的，游戏玩家对他的认可度应该比那些完全陌生的角色来得快，相应地接受这些角色同样也会快一些。将游戏角色设计与传统文化结合，也要考虑到受众的心理，让玩家想成为那样的角色，这对于游戏角色的设计也是关键。

群体与英雄

文化的差异使东西方在观念上有着很大的不同。在中国两千多年的封建统治中，儒家思想一直作为封建王朝的正统思想，其倡导的：仁、义、礼、智、信、恕、忠、孝、悌，更是成为几千年中国传统的礼节与人文核心思想。在网游领域，儒家思想也在渐渐融入到中国网络游戏中，影响着设计师的故事搭建与组织。从当今中国的网络游戏中不难看出，众多拜师系统的设计正体现了儒家尚"礼"；"义"则更多的体现在游戏任务设计中，许多任务的性质属于"路见不平拔刀相助"的模式，体现了一种传统道义；但是也有某些网游借助"忠孝节义"为名称来命名游戏装备的，这样不加思索的"拿来主义"，不但没有为游戏增添几分文化内涵，反而可能令玩家产生听觉认知的疲劳。而在西方，鲜有"中庸之道"，西方人偏重于挑战与探索，正如游戏《海盗时代2 弃船之城》一般，表现出西方人对于探索未知世界的"雄心壮志"。而其游戏侧重战斗忽略商业经营，又仿佛近代西方的航海大发现，掠夺与占领是其核心任务。从中也不难看出西方人的"野心勃勃"。

中国传统文化中群体性的特征非常明显。众多中国网游在游戏背景撰写上往往呈现出因统治阶级之过而引发众怒，随即展开一场为正义而战、为忠孝而战的故事脉络。体现这一点最明显的莫过于《大唐无双》《封神榜3》等游戏，《封神榜3》力图使玩家通过游戏可以深入了解中国商周时期的四方局势，体验游戏各种功能，增强团队意识和社会意识。这样设计游戏的好处显而易见：三教九流齐聚，玩家选择众多，元素多样丰富，游戏精彩耐玩。国产网游非常注重民族元素，诸如《天下2》中将苗族元素融入到九黎城中，无论是建筑风格、人物装饰还是道具设计，无不流露出苗族历史悠久、虔信巫术、精通药草等特征。而在西方，由于文艺复兴运动的影响，西方人的个人价值观较强，人们崇尚个人主义与英雄主义，因此在西方网游中王者与英雄常常是其表现的对象。不管是《魔兽世界》中极力追求魔法而甘愿放弃自我的伊利丹，还是被复仇冲昏头脑决定与亡灵天灾殊死一战的阿尔萨斯，都体现了极强的个人主义与英雄主义。在另一款网游《指环王Online》中，玩家更是要通过自己英勇斗争建立起的声望而获得各种特别的武器，并在刺激的冒险中升级成为英雄。在游戏设计上，2003年7月暴雪开发的游戏《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》中，首次将"英雄"的概念融入到即时战略游戏中，这种创新的设计更体现了西方人对英雄主义的敬仰之情。有趣的是，发展到今天，由于平衡性问题，在《冰封王座》中兽族的英雄剑圣经常扮演"以一敌百"的角色，屡屡在关键时刻实现惊天大逆转，这也许更加印证了英雄主义在西方人心中的地位。游戏塑造出了虚拟世界的英雄人物，而这些名人的故事往往能够被玩家铭记。这种名人效益在玩家心中树立个人崇拜的同时，也非常利于游戏的推广与发展。作为一种无形而强有力的宣传广告，这种游戏名人能够更好地推进游戏周边产业的发展。


游戏中塑造的英雄人物是游戏周边产业的宠儿，图为《魔兽世界》中伊利丹

在游戏设计的过程中，设计师对于文化的筛选至关重要。"取其精华去其糟粕"是每一个设计师的必修课。被融入游戏的文化影响了游戏本身的质量，也影响了玩家的切身感受。就目前来看，中国网络游戏对于传统文化的诠释还不够深入，披着文化的外衣来修饰游戏的现象也屡见不鲜，因此对于传统文化在游戏中如何更好的融入，如何通过更好的游戏设计来体现，都将是值得深入探究的课题。

结语

作为一个互联网高度发达的时代，游戏的作用不仅仅是娱乐大众，游戏本身的创作就是一种文化的传承，游戏的推广也是一种对文化的弘扬。作为文化传播的一个载体，能否做出高质量的游戏至关重要。寓民族传统文化于网络游戏中，在游戏的游戏性、知识性、文化性和市场性中寻找一个平衡点，这不仅仅是设计师的个人问题，还是设计师与大众配合的问题。寻找相同的切入点，才能达到最终的目的。

由于文化的差异以及玩家观念的不同，除《魔兽世界》外，欧美等网络游戏在中国的发展均不甚理想。对于国产网络游戏的发展而言，设计师在深度挖掘本土文化精髓的同时，能否让更多人接受异族文化将成为网游发展新的突破口。希望中国的网络游戏能够更好地传承与弘扬中华文化，也希望中国有更多自主研发的网络游戏打入海外市场，承载着中国传统文化，让更多的人了解中国，让我们的文化传遍世界。P

大众软件 游戏测试平台

本期评测游戏



魔卡精灵（http://mk.baiyou100.com/）





准3D魔幻类网游，游戏采用Q版风格，角色和NPC形象都很可爱，画面明亮艳丽，卡通感十足，比较优秀。背景音乐欢快，音效也很出色，但是背景音乐的衔接不太好，中间会出现长时间停顿。此外不知道是什么原因，游戏中部分图像素材有很明显的色块和马赛克，比如玩家的精灵头像，看上去很不协调。角色的移动和战斗动作非常流畅，战斗效果比较华丽。游戏虽然支持鼠标和键盘移动，但不支持跳跃动作，另外游戏中的不少技能图标看起来都很眼熟，仔细观察会发现和《魔兽世界》的技能图标有颇多相似之处，且和游戏整体风格并不协调，这两点不能不让人感到遗憾。游戏的几个系统和功能都较常见，比如角色的精灵养成系统，而宠物图鉴系统可以满足玩家的收集爱好，除此之外，再无其他有特点的设计。

游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	上海网宏
运营公司	百游
版本号	0.963.16
游戏体验	比较不错

艾尔之光（http://els.ztgame.com/）





2.D奇幻类横版过关网游，游戏采用Q版+卡通渲染风格，角色和NPC形象都很可爱，画面明亮颜色艳丽，总体表现非常不错，加上活泼的背景音乐，玩家玩起来会感到非常轻松舒适，但游戏并没有自动寻路系统。由于采用横板战斗方式，所以对控制和操作有一定要求，角色的战斗动作干净利索，配上出色的游戏音效，战斗打击感表现比较优秀。由于游戏中经常出现小角度转弯的场景，所以玩家的视角也会经常晃来晃去，可能会略感不适，对于攻击时机的掌握要求也更高了一些。游戏为NPC增加了配音，但效果参差不齐，有的还不错，但有的听起来就略显业余了。由于游戏尚处于内测期，除了比较紧张激烈的战斗系统，以及已经非常常见的称号系统，并没有在游戏中发现什么属于自己的特色功能，而像另一些常见的如成就系统、合成系统、采集及生活技能系统也都没有发现，使得游戏的社交功能略显不足，比较令人遗憾。

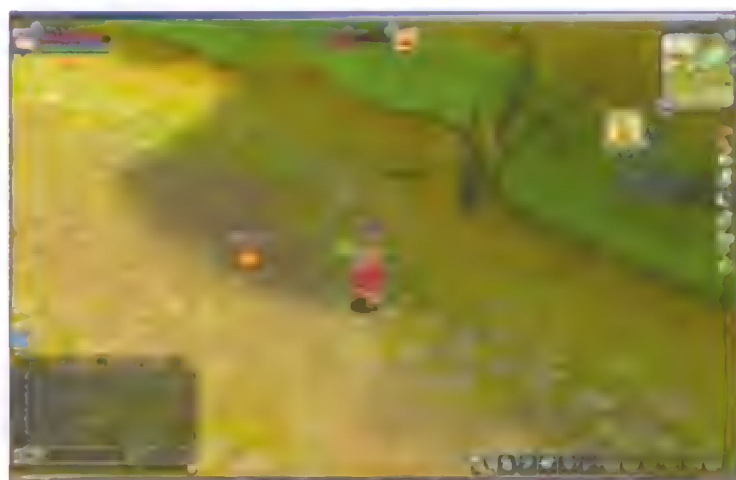
游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	KOG（韩国）
运营公司	巨人网络
版本号	1.00
游戏体验	比较不错

蓝海战记（http://lh.9you.com/web_v2/）



3D魔幻类网游，游戏采用Q版风格，角色形象较为可爱，但NPC就比较一般了，游戏虽试图表现一个明亮的环境，但由于颜色搭配问题，画面整体显得有些阴暗。游戏在任务的人性化方面做得很差，接到任务后不能自动显示在悬浮窗内，需要进入任务界面点“任务追踪”才行。虽然系统中有自动寻路系统，但对部分寻找NPC的任务是不起作用的，且NPC的位置也语焉不详。战斗任务倒是可以寻路，但任务完成后却不能寻路到NPC处。其次是不能在悬浮窗

游戏类型	角色扮演
目前状态	公测
制作公司	NetTimeSoft（韩国）
运营公司	久游网
版本号	1.40.24
游戏体验	索然无味



内点击任务进行寻路，必须进入任务界面点“自动寻路”按钮，显得操作极为繁琐。而作为一款带有冒险成分的网络游戏，居然不支持跳跃动作，实在是少见。

玄界（http://xj.izenu.com/）



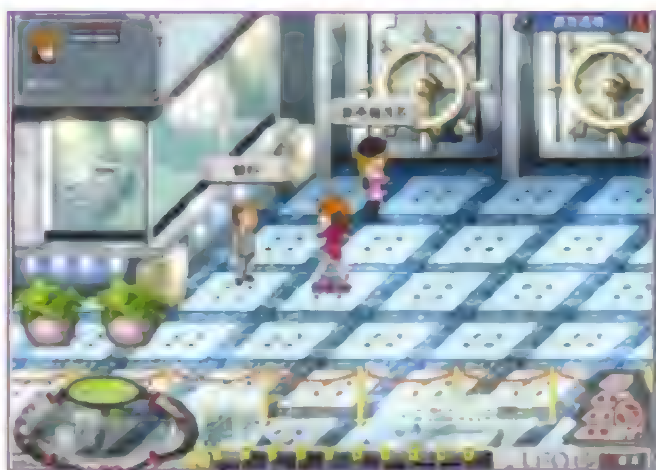


2D仙侠类网游，背景画面表现尚可，但角色和NPC形象比较粗糙，比例也有些失调，画面整体来说基本停留在10年前的水准。角色的移动和战斗动作生硬，效果也不算太好。怪物的AI问题较多，同种怪物有的主动攻击有的呆着不动，主动攻击怪物有的会追击有的又不会追击，实在让人摸不着头脑。背景音乐比较深沉，听久了让人昏昏欲睡，而音效则略显突兀，经常会听到莫名其妙的枪响。游戏画面固定在1024×768，界面拥挤，在怪物密集区域，物品拾取都成了问题。游戏没有什么特色功能，常见的功能亦不是很完善。

游戏类型	角色扮演
目前状态	公测
制作公司	完美风暴
运营公司	正游网络
版本号	5.00005
游戏体验	浪费时间

元斗士（http://www.yuandoushi.com/）





2D横版过关类网游，其中还有不少社区交友的功能，游戏固定在1024×768的分辨率，背景画面简单朴素，角色和NPC形象也很普通，角色移动时普遍一副含胸驼背的样子，整体画面表现较为幼稚，有点Flash页游的感觉，可能与游戏定位于偏低龄层玩家有关——在注册账号的时候，其出生年的选择下限居然是1980年，完全不带我这种70后的老人家玩了。游戏的战斗比较混乱，打击感也不是很强。此外，游戏没有按键控制的选项和详细说明，新手进去若没有记住NPC提示，就会处于打不能打退不能退的尴尬局面，另外游戏的各种商店都分散在十多个区域小地图里，玩家需要反复移动来回寻找，所以游戏在人性化方面的表现很差。此外，游戏多处简体化问题还未解决，例如服务器还叫“伺服器”，部分文字是繁体字等等。

游戏类型	角色扮演
目前状态	公测
制作公司	Channel Q
运营公司	千禾网络
版本号	1.0.14
游戏体验	索然无味

月评

本月的游戏呈现两个极端，像“魔卡”“艾尔”都还是不错的游戏，至少画面看上去就有让你玩下去的欲望，而《玄界》就完全不能让人接受了，在网络游戏玩多以后，被目前大量高画面水准、高声光影音特效网游熏陶、娇惯的玩家，很难让人接受这种瞬间倒退十几年的网游，也许这些网游是某些制作公司的试验之作，也许是某些代理公司的试水之作，可如果仅仅画面的表现就如此差劲，完全是给自己今后的发展之路埋下陷阱。更何况，除了画面糟糕，游戏性、系统功能、人性化表现也完全没有能值得一说的地方。《元斗士》是个面向低龄层玩家的游戏——官网上就有“9岁以上适合”的标注，但画面和游戏性却不能表现得太低龄，画面可爱一点没关系，游戏性幼稚一点没关系，但不能简单到如此简陋——别以这样的网游摧残祖国的花骨朵啊……



《回到未来》
乘坐时间机器的奇妙旅行（续）



■辽宁　枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

《回到未来》是成功的科幻喜剧系列电影，马提和布朗博士驾驶着时间机器穿梭于过去和未来，改变着历史，影响着未来。它告诉人们，未来其实就掌握在自己的手中。游戏《回到未来》根据同系列电影改编，它的剧情完全原创，给玩家带来新鲜的体验。在前一章中，马提回到现代的山谷市，发现这里成了一座傀儡的城市，人们的精神和思维受到严格的控制。于是马提想办法见到城市的管理者——第一市民布朗，让他意识到问题的严重性。然而，夺取城市控制权的埃德娜夫人将布朗和马提双双关进了精神强制治疗中心。“第四章”的剧情承接上一章，马提从治疗中心救出布朗，两人乘坐修理好的时间机器回到1931年，然而穿越的时间出现了偏差，意想不到的情况摆在了二人面前。下面，就让我们和马提一起展开这一阶段的时空冒险吧。

良	总评 7.8
制作	Telltale Games
发行	Telltale Games
类型	冒险
语种	英文
游戏性 Gameplay	7.5
上手精通 Difficulty	7.8
画面 Graphics	7.8
音效 Sound	8.5
创新 Creativity	7.0
剧情 Story	8.0



第四章（Episode 4）

1.强制治疗

马提醒来发现身在一间牢房里，墙上贴着印有布朗博士的宣传海报，上书“欢迎来到市民训导治疗中心”。看这里禁卫森严，显然是对一些所谓的叛逆市民进行强制精神治疗的地方。游目四顾，自己的吉他被锁在一只柜子里，透过窗户看到外边的埃德娜夫人正和警卫说话。

走到门边按下扬声器，偷听到埃德娜的声音，她说丈夫布朗的症状超乎想像的糟糕，出现了反科学和反社会的倾向，

尽管使用了各种措施和手段也未能奏效，不知何时才能让他恢复往日的敏锐思维和领袖风采。说着她望向中央治疗室，一时声泪俱下，脸上愁云惨雾。


马提骗警卫打开放吉它的柜子

继而夫人想到了马提，她咬牙切齿地对警卫说，布朗之所以如此，全是马提那个小流氓搞的鬼，他几乎将井然有序的山谷市推到了崩溃瓦解的边缘，实在不可原谅。等丈夫布朗痊愈，接下来就该整治他了。

埃德娜夫人离开后，马提决定立刻离开这里解救博士。抬头望见天花板上的摄像头，旁边的扬声器里传来老爸乔治的声音，当他得知马提被埃德娜投进牢房，愤愤地骂了那个婆娘几句，打算帮忙救出儿子，只是他的电脑水平没有达到黑客的高度，只能摆弄这些摄像头罢了，对于解除安全系统实在是力有不逮。

马提想要拿回自己的吉他，便走到门边按动扬声器呼叫警卫，问他为何把自己的东西锁到柜子里，警卫说是怕病人失控伤害到自己，所有的私人物品都被管制起来，等完成治疗才能归还。马提请求看一眼自己的吉他，确认琴颈是否弯曲，自己在那把吉他上花了不少钱，要保证它的状况良好才能安心。警卫思忖片刻便同意了，进到牢房在柜子上按密码开锁。马提尝试偷看他拨弄的密码，可是那警卫的个子实在太高了，视线无法越过他的肩头。

看完吉他等警卫离开牢房，过去和摄像头里的老爸说话，乔治回放录像带看到了警卫在柜子上使用的密码，马提如愿打开柜子拿到心爱的吉他。老爸见到马提是如此珍惜那把吉他，感慨地说以前差点扔掉了它，觉得很对不起儿子。马提从怀里拿出乔治的照片来，说吉他固然喜爱，但心里一直最关心的还是自己的老爸，这番话自然把老爸感动得一塌糊涂。

站到床上，透过海报上方的窗户望到隔壁的接待室，女朋友詹尼弗正在那里等着什么人，任凭怎样呼喊她都听不到。再次和摄像头里的老爸交谈，让他想办法让自己和詹尼弗通上话，乔治不费吹灰之力将牢房里的摄像头连线到了接待室，于是马提和詹尼弗交谈起来。

通过聊天得知詹尼弗接受了这里的治疗，思维和言辞与从前的桀骜不驯有了明显不同，她声称从今往后要做循规蹈矩的良好市民，并要举报马提这种劫持摄像头的不端行为。马提连忙想办法唤醒她内心的自我，于是拿起吉他演奏一曲她从前爱听的摇滚乐，詹尼弗闻之连声大叫，顿如醍醐灌顶，神智清明。

这时警卫走进接待室询问发生了什么状况，詹尼弗怯怯地说摄像头那边发出可怕的声音。趁警卫走过去检查摄像头的时机，詹尼弗抓起一只箱子击中他的后脑。望着倒下去的警卫，她愤恨地说没人能够给她洗脑，因为她是詹尼弗，一名摇滚乐痴迷者。

詹尼弗打开牢房，将警卫制服和防暴头盔塞给了马提。马提换好了衣服，俨然一名身材瘦小的防暴警察。他对詹尼弗说，现在得救出布朗，然后一起想法子恢复山谷市的秩序。詹尼弗听了兴高采烈，她一直在镇上搞些小破坏，对于那些条条框框早就烦透了。

这时一名警卫过来找詹尼弗，说帕克警官正等着她出院。詹尼弗说自己在这里还没玩够，想和身边这位富有魅力的青年男子游览一番，可是那警官坚持要她离开这个地方，詹尼弗难免怏怏不乐。马提宽慰她说一切尽在掌握，会处理好这边的事情，詹尼弗无奈的点头，掀开马提的头盔送上一个香吻，才恋恋不舍地离开。


马提换上警卫的制服溜出牢房

2.解救博士

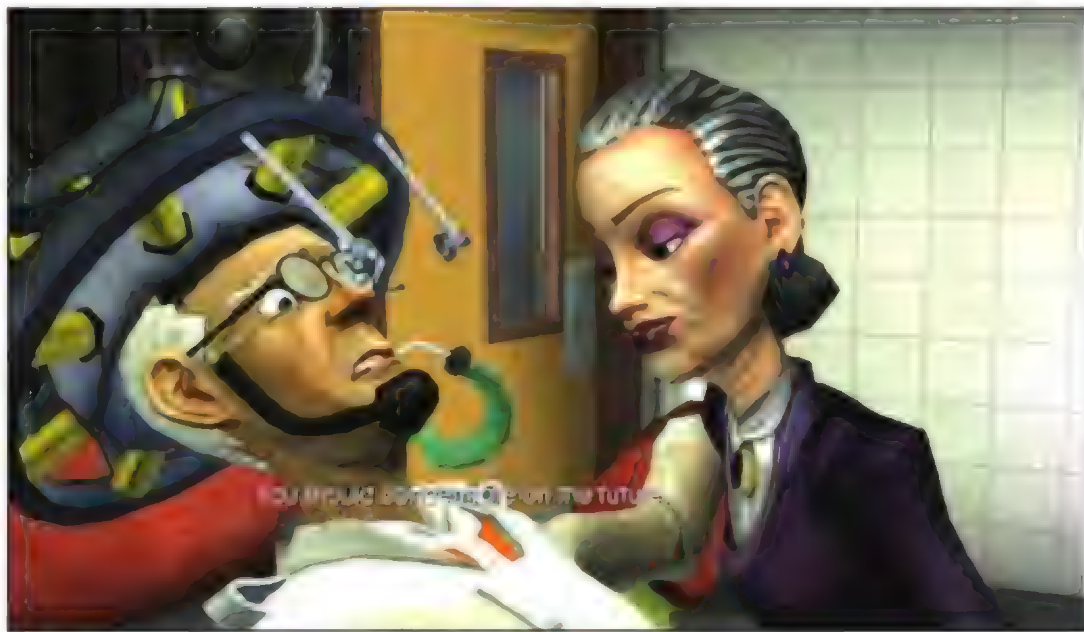
马提看到警卫正操作仪器为布朗进行治疗，在仪器上边摆放着便当盒和汽水罐，那家伙不时喝上几口。马提上前调查操作面板，那警卫连忙制止他，说正在医治镇上的大人物，任何微小的失误都会让人变成彻头彻尾的傻瓜。朝中央的治疗室望去，见布朗被绑在一张病床上，头上戴的是头盔形状的治疗装置，难道在进行传说中的“杨氏电击疗法”？在他的病床后是一只巨大的扩音喇叭。

看来想要救布朗，需先解决掉这个碍事的警卫。马提踱到警卫身后的牢门，见里面关押的居然是比夫，心里对这家伙的境地感到一丝同情。将身上那份1986年的报纸塞到门底的门缝里，然后回去朝着那只便当盒咽下口水，说自己似


马提示意牢房里的比夫吃药

乎有整年没吃过东西了，腹中饥饿难耐，问警卫能否给点吃的。警卫说说这份饭是比夫的，比夫只有吃过镇定药才可以吃饭，于是马提前去劝说比夫吃药。

回到牢门前打开扬声器，发现里边的对讲装置已经坏掉了，马提只有在外边比划一番，里边的比夫按照示意把药扔进嘴里，却又吐了出来，药丸掉落在那份报纸上。马提从门底拿回报纸，得到药丸。回去转移警卫的注意力，偷偷将药丸投进他的汽水罐里，警卫喝过几口汽水后便倒地昏睡。看来他们给比夫开的药量，足够麻翻一头大象。


埃德娜夫人劝说布朗放弃改变现状的想法

对面观察室里的埃德娜夫人正在监视这边，说那个偷懒的警卫又睡觉了，让马提照看一下治疗仪器。马提望着一大排的旋钮不知作何用处，也许是什么均衡器之类的玩意吧。将写有“声音”的滑块推到顶部，心想可以利用屋子里的扩音喇叭制造出强大的冲击波，将布朗的病床震出屋外。接下来将写有“嗅觉”的滑块推到顶部，屋子里的芳香剂喷了出来，埃德娜夫人看出异样，让警卫到屋子里修理容器。

埃德娜伏在布朗的耳边喃喃劝说着，只要他着眼未来，放弃用时间机器改变过去的疯狂想法，她就会终止对他的“治疗”。布朗说凡事种种都有因果，他们不会有好的未来。埃德娜听了脸色阴冷，说那些关于时间机器的疯狂念头是破坏山谷市现有秩序的最大威胁，现在他需要更多的治疗时间和手段。


马提神勇地跃进治疗室

马提来到末端的房间，在桌上有只麦克，拿起它神勇地跃进治疗室，使埃德娜大吃一惊。埃德娜质问他要做什么，马提骂了一声疯婆娘，一脸正义的说要救老朋友离开这所疯人院，随后潇洒从容地挥指朝吉他弹去！

扩音喇叭传出的音波只让病床移动了寸许，离期望的效果有很大的差距，失败呀失败。这时两名警卫扑了过来，马提连忙将布朗的病床推了过去，撞得他们人仰马翻。随后用医疗小车将埃德娜夫人和剩下的一名警卫推到了扩音喇叭前面，再次拨弄琴弦将他们当场震晕，成功！

趁埃德娜夫人和警卫们倒地不起之际，马提推着病床逃离治疗中心。身后的埃德娜气急败坏地喊着：快追上他，你们这些懒鬼和饭桶……

3.回到过去

马提和布朗逃到街上，喇叭里正在播放警报，说有异端分子从法院里逃了出来，请市民们呆在家里不要外出，直至状况解除。两人躲到垃圾筒里避开搜捕的警卫，布朗说等警卫散尽，他会去修理损坏的时间机器，那辆跑车现在克莱顿溪谷附近的秘密室验室里。

正说着话，看到警卫正在为难马提的老妈洛林，马提正犹豫要不要出手，那边厢的老妈已大发雷霆，抬手给了警卫一个耳光，警卫于是亮出证件要逮捕她。这时老爸乔治走了过去，挥动老拳将俩警卫打倒在地，一如当初追求老妈时的勇猛无敌，看得马提满怀激赏。随后大批警卫闻讯涌来，他们夫妻俩相拥而立，毫无惧意。

马提担心爸妈的安危，布朗宽慰他说只要修正了历史，这些事情就不会发生了。等警卫散尽，布朗决定自己前去修理时间机器，按照他对时间穿越的理解，如果马提出现在维修现场，那么会造成时间线的混乱，给1931年的过去造成无法预料的影响。

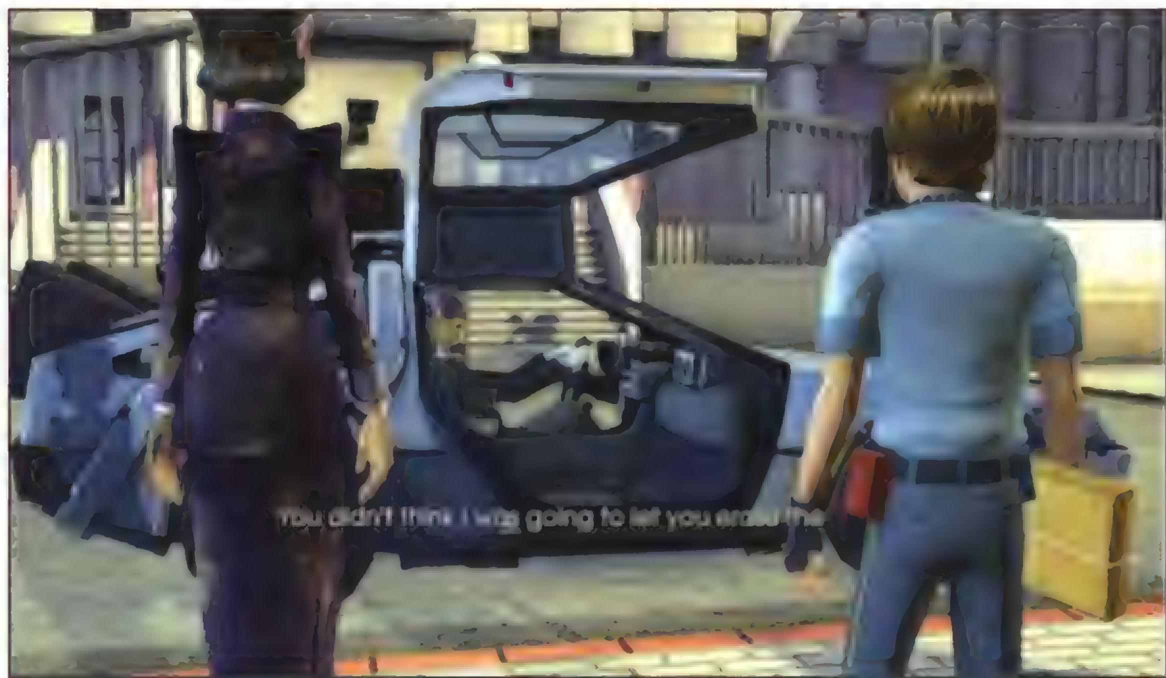


马提和布朗在垃圾箱里躲避警卫的追捕

马提觉得等待的过程很是无聊，布朗说一切顺利的话，马提不会感觉到时间的流逝，因为等修好了时间机器，可以在1分钟之后返回来找他。马提听了不由重新审视眼前的第一市民布朗，他现在就和自己从前认识的那个真正的布朗博士一样，思维敏捷，才华横溢，于是心里充满敬佩的祝他一切顺利。

布朗刚刚离开，埃德娜夫人灰头土脸地挡在了马提身前，说没有了她的帮助，那个布朗只是无用的废柴。在遇到她之前，布朗就是个一无是处毫无成就的失败者，是她触发他创造的灵感，从而有了今天的成就，开辟一座美好的城市家园。

为了拖延时间等候布朗的归来，马提只有和这婆娘



布朗驾驶着修理好的迪罗里安跑车来到两人面前

扯下去，说如果没有她的影响，布朗博士会创造出实现时间旅行的机器，在过去与未来自由的穿梭，并且他还拥有一位甜美温柔美丽大方的妻子，远不像埃德娜这般的强横刁蛮。埃德娜不屑地回击，说没有她的影响，布朗恐怕连一只喂狗的自动进料器都做不出来，她并不指望马提这样的渣滓能理解她的作为。

两人正争辩不休，布朗驾驶着迪罗里安跑车出现，他兴高采烈地说终于修复了时间机器，这总共花费了他6个月的心血，期间还和利比亚黑帮做了一笔交易，用来解决时间机器的燃料问题。埃德娜试图说服布朗放弃回到过去的想法，布朗说已经写好了离婚协议书，让她等律师送达。布朗丢给马提一个包裹，里边装的是老旧服装，总不能穿着荒谬的现代制服出现在过去吧。

望着绝尘而去的跑车，埃德娜歇斯底里地喊道：你们都滚蛋吧，我会统治这里的一切！

4.差之毫厘

回到1931年8月26日，两人来到山谷市的老电影院前，青年布朗就是在这里和埃德娜首次约会的。老布朗意识到自己很久没有进过电影院了，当年妻子埃德娜认为电影是腐蚀青少年思想的东西，他便将山谷市的电影院给铲平了。回想自己的青年时代曾在这里消磨了无数时光，自己也未曾堕落成流氓阿飞，《人民公敌》《科学怪人》的桥段至今仍清晰记得。马提认为老布朗的记忆并不完整，他的经历受到埃德娜的影响发生了改变。

两人来到广场的法院前面，老布朗正感怀不已，马提突然将他推到了柱子后边，告诉他时间旅行的首要规则，就是不能让两个时空的自己相遇，于是让老布朗到法院里躲避。

上前和青年布朗聊天，他笑逐颜开地说自己已经和美丽的埃德娜确定了恋爱关系，这一切都得感谢马提的促成，这话让马提不由苦笑起来。马提让他暂时将埃德娜的事放在一边，现在应该集中精力应付镇上的科技展览会，然后再去看看电影《科学怪人》。青年布朗说由于动力的问题仍没办法解决，并且社会应用范围很小，已将飞行汽车的开发搁置起来。根据埃德娜的建议，他现在进行思维探测仪的研究，并且将把研究成果在展览会上展示。

马提忽然有种不妙的感觉，问起现在的时间，才知道今天是展览会开幕式的日子，也就是1931年10月12日，老布朗修理的时间机器在旅行中出现了偏差！旁边的青年布朗想起自己还有工作没有完成，在埃德娜责难之前连忙溜回实验室。



马提和青年布朗攀谈起来，得知他已和埃德娜小姐陷入热恋

由于比预定的时间晚了一个多月，现在展览会开幕在即，青年布朗和埃德娜已经陷入热恋状态，想要改变这一切难度不小，连忙返回法院找老布朗商议对策，老布朗说现在无法再用时间机器来调整穿越的时间，否则被传送到哪个世纪都说不定。两人商量之后，决定前往展览会现场从埃德娜身上找突破口。

5.理想男人

来到山谷市高级中学，广场上已经搭起两间展馆的帐篷，一间是山谷市怀旧馆，一间是山谷市未来馆。在学校的阶梯处摆放着一张桌子，马提的爷爷亚瑟作为主办方的代表在那里负责登记，而埃德娜小姐在那边和他吵着什么。

马提下了车，一个家伙跑过来驱撵老布朗，说参加未来车展的选手得到北帐篷报道。老布朗将车停在了北边的草坪上，没想到还有这种车展，也好，这辆外形怪异的迪罗里安跑车在这里还不算惊世骇俗。


埃德娜小姐和亚瑟争吵不休

来到亚瑟的办公桌前，埃德娜正在为青年布朗报名，照本宣科的亚瑟没有接受她的请求，于是埃德娜口水四溅地和他争论起来，说他有失公平的立场，拒绝一位如此伟大的发明家参展，简直是阻碍科技的进步，阻挡历史的潮流。可怜的亚瑟被她喷了一头口水，搜肠刮肚的找些委婉的词汇来解释此事。

埃德娜发现马提的到来，便问他是否见过青年布朗，并称他的思维探测仪是了不起的发明，如果没有她的启发和激励，布朗绝不会表现得如此出色。马提想破坏她对青年布朗的印象，便说木讷无趣的布朗并不是女孩子们喜欢的类型。埃德娜打断了他的话语，说自己知道想要的男人是什么样子。

马提碰了一鼻子灰，回跑车那边将事情告诉老布朗，老布朗说他跟埃德娜根本不适合，让马提去搞清楚，埃德娜心目中到底需要的是什么样的男人。再回去找埃德娜聊天，得知她的男人标准首先是有健壮的身材，堂堂的外貌，如同《乱世佳人》《铁汉娇娃》的男主角克拉克·盖博那般的俊朗潇洒。显然布朗不符合这一条，但只需稍微打扮一番还是可以接受的。为此她将爷爷的白礼服送给了他，他在展览会上会风度翩翩，焕然一新。第二个条件是深深地爱着她，她可不希望自己的男人是到处拈花惹草的花花公子，布朗明显符合这一条，他对她如同拉布拉多猎犬一样的忠诚。第三条最重要，拥有较高的道德感和思想层次，兼具聪明的智慧和卓越的才华，是世人学习的典范和楷模。埃德娜娓娓道来，说她是很有决断力的人，在布朗身上可是花了大力气，这不是金钱上的投资，而是培养一支潜力股，布朗很快会在未来的某一天大放异彩。


老布朗让马提前去打听一下埃德娜的择偶条件

听完埃德娜野心勃勃的一番话语，看到女歌手特里克茜从教学楼里走了出来，从亚瑟手里要过演出头具，站到广场中间练习台词去了。马提跑到老布朗那边说出埃德娜的3个条件，老布朗不由叹气一声，看来埃德娜是死活吃定他了，便请求马提从中斡旋，努力改变埃德娜的想法。

6.形象代言

前去找歌手特里克茜说话，她知道马提使计诱她背叛了基德，不过她已经不在意此事了，“往日之事不可追，今日之事须把握”是她的座右铭。马提知道特里克茜和埃德娜素来不睦，便说他的朋友布朗被埃德娜看上了，如果特里克茜肯帮忙，就假装和布朗交往，让埃德娜知难而退。特里克茜称马提可真是一只邪恶的小精灵，马提一脸的坏笑，说人在某些时候总得采取一些隐秘的小手段才能成功，特里克茜说这事值得考虑考虑。


奎鲍的手上有一套特里克茜许多年前拍摄的写真明信片

转身再去找埃德娜谈话，说特里克茜作为山谷市的形象代言人将在展览会上扮演缪斯女神，这让埃德娜大为光火，主办方曾说展览会能给山谷市带来一场科技革命，搞这些中看不中用的花哨东西与初衷简直是背道而驰。再者山谷市也不需要她那样的风骚女人来代言，于是她以具有科学意识的市民身份，要求亚瑟取消特里克茜的代言资格。

亚瑟对此无能为力，说特里克茜为了这个角色一直很刻苦，服装道具和背诵台词都很用心，找不出比她更适合的人选了。埃德娜气愤不平，声称身为记者的她，一定有办法找出特里克茜的丑闻来，将她踢出这场展览会，只是自己现在分身无术，得全力应付布朗的参展事务。

马提走到帐篷的东北边找奎鲍说话，请他稍后为特里克茜弹奏钢琴曲，奎鲍说虽然和特里克茜有点老交情，但还是无法为她演奏。究其原因，他说那个花枝招展风光无限，到处受人尊敬追捧的特里克茜，有过一段不堪的秘密，这让他感到尴尬和不安。为了博得奎鲍的信任，马提随便编造了一点绯闻给他听，随后他掏出一张明信片，上面印有特里克茜多年前拍摄的人体艺术照，奎鲍一直收藏着这组明信片。在马提的请求下，他将手上的这张送给了马提，并嘱咐他不要拿来做坏事。马提笑着保证，只是用它来解决一些生理的问题。

回去将手上的写真明信片交给埃德娜，埃德娜立刻将明信片拍到桌子上，声称这样的缪斯女神并不适合做山谷市的形象代言人。亚瑟看了明信片很是激动，说不用她来告诉他该如何做，他不会介意特里克茜的过往，过去并不意味着……说话时瞧了明信片一眼，上面的牛显然不是美国产的，便叫来特里克茜询问她的出生地，得知她生长在加拿大的马尼托巴省，便告诉她参加此次展览会的人必须是美国公民。

特里克茜得知自己被解聘伤心欲绝，将道具扔到桌子上转身离去，她心里知道是埃德娜暗中搞的鬼，愤恨地对马提说愿意帮忙，她会演出好戏让埃德娜和心上人劳燕分飞，现在需要马提收集几件重要的演出道具：一件皮毛制品、一颗假钻石，还有布朗的相薄。


气恼万分的特里克茜答应帮忙拆散埃德娜和布朗这一对

7.思维探测

马提和台阶上的组织者谈话，得知展览会的开幕式将在今晚举行，届时镇上所有人都将在此聚集。回去找老布朗交谈，他着手解决迪罗里安的时间偏差问题，进行简单的测试后将跑车交给了马提。

走到未来展馆调查轨道上的未来火车，它是用一个火车模型加上滑板制作的，马提将滑板藏了起来。这过程被埃德娜瞧在眼里，说自己规划的未来火车绝对不会如此的低劣，让马提大胆地拿需要的东西，她不会关心这里会丢什么东西，只要不碰布朗的作品就好。就在她喋喋不休的时候老布朗出马了，说有绝密的消息透露，将这个唠叨不休的女人给引开了，马提回到街道踏着滑板前往青年布朗的实验室。


从未来馆的列车模型上拿到滑板

来到青年布朗的实验室，帕克警官正押着基德离开，原来他们是来协助布朗测试新研制的思维探测仪的。马提道明来意，说是受埃德娜的委托来探望他的。布朗对马提心存感激，要他把这里当作自己的家，不用拘束。聊起埃德娜对他的严苛督促，布朗没有觉得丝毫的不满，反而甘之若饴，认为那是她的关心方式，若是没有她的激励就没有他的今天。

聊了一阵子，青年布朗意识到开幕式只有几个小时就要开始了，来不及拿掉测试头盔便跑过去工作了。马提在房间里转了一圈，看看有什么办法能破坏布朗的研究。


铁锅里炖着香喷喷的秘制兔肉

在桌上看到一个古怪的开关（Intriguing Switch），于是询问这套仪器的使用方法，青年布朗过来给马提演示：首先戴上思维探测头盔，它会测量头骨皮层的导电率和电阻，然后按下幻灯机的开关，墙上显示出一组图片，这时询问测试人一些问题，头盔上的灯泡会显示他的思维方向是否正确，随后连线的打孔机会将测试结果打在卡片上，形成一张思维导图，再将思维导图放到探测仪里进行最后的评估。

马提上前按动思维导图测试开关（Mind Map Test Switch），打印机开始工作，幕布播放起幻灯片。走到右边使用手摇发电机，再过去按幻灯机开关（Slide Advancer），回头调查炉火上的铁锅，布朗说里边炖着家传秘制的焖兔肉，里边刚加了胡萝卜和孜然芹果，味道美极了。马提揭开盖子闻了闻，果然香味扑鼻。

这时屋子里弥漫着潮湿的雾气，再去按幻灯片按钮。接下来重复下面的操作：使用手摇发电机2次，按幻灯片按钮2次。如此做几遍，拿到一张布朗的思维导图，同时思维导图测试开关会冒烟坏掉，布朗已经没有时间修理了。将这张布朗的思维导图放到机器里，显示的测试结果居然是“穷凶极恶之徒”，比基德的测试结果还要恶劣，马提暗自偷笑，走到墙边用这张思维导图将原来的换掉。不久布朗跑过来收走了基德和自己的思维导图，说这是在展览会上使用的测试样本，如果忘记带去会被埃德娜骂死的。

8.清洁喷剂

调查铁锅右边的相片架，上面贴着布朗的照片，上书自我介绍：抓住基德的科学家。看来这是布朗在展览会使用的标志牌，马提说上面的照片不太好，表情看起来像是便秘患者。布朗闻言跑到纸箱里翻了起来，将一本相薄扔到桌子上。马提建议将相薄交给埃德娜，由她挑选好看点的照片。布朗听了欣然应允，马提将相薄纳入怀中。

在桌上有一只油罐，布朗说里边装的是各种废油和化学剂的混合物，马提最好在走的时候顺道将它扔掉。马提看到布朗穿着一身洁白的礼服，想必是埃德娜所说的那件爷爷的宝贝吧，于是心生一计。走到布朗的身后，将油罐里的东西泼到他的礼服上，心想这下子礼服


马提趁青年布朗不注意拿走了香水瓶

穿不成了吧？！没想布朗毫不慌忙，走到书架后边一拉线绳，蓬头喷洒出一团雾气，将整件礼服清洁得干干净净。布朗在收到埃德娜的礼服后，早就料到有不小心弄脏它的可能性，因此花费数个小时制作了这个喷雾清洁器，能够瞬间清除礼服上的任何污渍。不过，清洁剂的组成分子很不稳定，大概会在12小时后发生反应并具有强烈的腐蚀性，使衣服发生霉变和腐烂。



从野人的身上拿到貂皮围脖

布朗从身上的这件白色礼服想起埃德娜的爷爷，老人家是在几年前被枪杀的，他不由感叹人生短暂，应该及时抓住手边的幸福才是。本来想在情人节向埃德娜求婚，连钻戒都准备好了。可现在他已经迫不及待了，准备在今晚的展览会就向她求婚。

马提调查喷雾清洁器，看样子它是不方便携带的，布朗看出马提的疑虑，从兜里掏出一个香水瓶，说里面装有浓缩的清洁剂。马提设法转移布朗的注意力，将那个香水瓶收了起来。

离开实验室返回到学校外，走到怀旧馆前，将香水瓶在野人身上喷一下，从他身上拿到貂皮围脖。走到未来馆前，这里有人工彩虹和人工降雨两套系统演示，在彩虹的投射镜上有颗硕大的钻石形菱镜。先按右数第二个按钮，系统开始模拟人工彩虹的照射。立刻按下中间的按钮，开始模拟人工降雨工作，结果那颗菱镜被撞掉，马提将形似钻石的菱镜拾起来。过去找特里克茜说话，将身上的貂皮围脖、假钻石和相薄交给她。特里克茜拿到了需要的舞台道具，满脸写着轻松，貌似成竹在胸。

走到迪罗里安跑车前，将身上的香水瓶放到里边，这时看到车里的绿灯亮起来了，它是老布朗对时间偏差缺陷的补救改造，用来观测时间旅行的最佳时机，博士称之为精密计时器。那边的老布朗和埃德娜相谈融洽，马提跑过去提醒他，老布朗跳进跑车进行一次穿越测试。

跑车穿越回来，老布朗说这回穿越到了9小时37分钟之前，那么那瓶香水瓶已经陪伴他度过了这么久的时候，离发生变化还差2个多小时。再次将香水瓶放进跑车，然后持续调查跑车，直至发现绿灯亮起再跑过去叫老布朗进行测试，这回他穿越回到8小时之前看了遍电影《科学怪人》。

通过两次穿越测试，老布朗发现电路中的铬元素在时间跳跃的时候不太稳定，准备用钛元素来取代，这样能彻底解决掉时间偏差的问题。只是钛金属的提炼是在9年后发明了克罗尔法才得以实现的，为此他得再次进行时间穿越。这时，老布朗和马提发现埃德娜不知去向，推测她可能去了青年布朗的实验室，马提连忙赶往实验室破坏她和青年布朗的交往，而老布朗则继续维修时间机器。

马提拿回香水瓶，两回穿越的时间加起来已经超过12小时了，这瓶香水瓶里的清洁剂已经发生质的变化，具有强烈的腐蚀性。



在未来馆的人工彩虹模拟系统上拿到假钻石

9.各持己见

回到实验室，看到埃德娜正和青年布朗拥吻，马提连忙轻咳一声打断他们，然后编造个理由让埃德娜回山谷市高中去见老布朗。埃德娜走后，马提掏出香水瓶正要往青年布朗的礼服上喷洒，却被他瞧见接了过去，询问是在哪里找到的，马提支吾说是在垃圾堆里边捡到的，随后提醒他的礼服看样子有点脏，最好喷点上去。布朗说除非特别脏的时候才能用，这些清洁剂可不是随便从树上长出来的，合成的原料非常的昂贵。



马提赶回实验室见青年布朗和埃德娜在一起

青年布朗已做好装备，并将探测仪装上卡车。马提赶回会场见老布朗，说一切准备就绪，到时候就等着看青年布朗在埃德娜的面前出糗了。老布朗一脸的肃穆，叫马提不要做得太过分，然后向马提问起另一条时间线自己和埃德娜的生活状况。马提说布朗的生活还好，有一位美丽贤惠的妻子，一个小孩，还有辆时间跑车，一条狗；埃德娜夫人的生活有些困苦潦倒，她一生孤苦无依，在一间肮脏狭小的公寓里终日

和猫为伴，经常朝着窗外的人们大喊大叫，靠一些收藏的旧报纸来打发时光。

这时埃德娜小姐已经赶到了会场，朝老布朗挥手示意。老布朗挥手回应，心里对她生出些许的爱怜和悲悯，于是说或许不用为了恢复马提的时间线，而将他的时间线完全的抹杀，他们可以从中找出折中的办法，得到一个尽善尽美的新世界。马提听了大吃一惊，说埃德娜包藏祸心，她将山谷市变成了梦魇般的地狱，并试图抹去他的记忆，将他变成傀儡和白痴。老布朗辩解道，那样的世界并非可怕，至少犯罪率很低，表面上美好和谐。他不想再去干预青年布朗的爱情，而造成埃德娜一生的孤独困苦。或许，他们可以找到使每个人都幸福的第三条途径。



老布朗不忍心破坏埃德娜的人生，让马提终止行动

马提不赞同他的意见，说他不适合和埃德娜生活在一起。老布朗觉得和他无话可说，回头走了几步，思索片刻问道，马提何尝不是在尝试抹去他曾经拥有的记忆呢？马提一时无言以对，望着老布朗驾驶着迪罗里安跑车绝尘而去。


马提在青年布朗的白色礼服上染上油污


特里克茜发挥非凡的表演才能，成功破坏了青年布朗和埃德娜的感情

10.破镜难圆

青年布朗驾驶着卡车赶到会场，身穿白色的礼服显得格外精神。趁他冲着车窗整理衣冠，马提掏出油罐在他衣服上倒上一点，然后提醒他的衣服弄脏了。布朗好整以暇的从箱子里拿出香水瓶，朝着礼服上的油渍喷洒上去，礼服登时洁净一新。

这时埃德娜微笑着走了过来，看着风度翩翩的布朗啧啧赞叹，说他可真像是她的真命天子，白马王子。布朗心情大好，说自己有些一直压抑在心里的话要对她说……埃德娜温柔地上前为他整理领带，布朗身上的礼服突然发生变化，破损不堪黑糊一片，这令埃德娜大为光火。

这时特里克茜站到了布朗面前，满脸幽怨地望着他。埃德娜看情形不对，问布朗和她是怎么回事。布朗连忙解释，他和特里克茜只是合过两次影，买过一次她的唱片而已。特里克茜眼睛里有泪水在打着转儿，悲戚地说他不要再编造谎言了，不要以为用物质就可以弥补一颗受伤的心，现在可以拿回他送的东西了，随后她将貂皮围脖和假钻石甩给了他，说不再需要他的礼物，只需要心爱的丈夫和孩子的父亲，说着掏出一张布朗小时候的照片在埃德娜面前晃了晃。

一番话说得声泪俱下，充分地发挥了特里克茜的表演天赋，让埃德娜的脸顿时变了颜色。布朗见状连忙向埃德娜解释，为了表现自己的真诚，他掏出那张思维导图，说它能证明自己是埃德娜深深喜欢的那个男人。埃德娜接过卡片放到探测仪上进行评估，望着最后的结论（穷凶极恶之徒）失望之极，抬手给了布朗一记响亮的耳光，叫他永远滚出她的视野，然后扬长而去。马提正要上前安慰布朗，布朗却没有搭理他，径直进了卡车，飞速地离开展会现场。后厢的思维探测仪摔落在地上，发出砰然的巨响。

特里克茜洋洋得意，看来自己的演技是超一流的。马提却高兴不起来，这场戏似乎演得有些过了，别发生什么意外才好，于是踩着滑板在街道上寻找青年布朗的身影。


探测仪对青年布朗的评估居然是“穷凶极恶之徒”，气愤的埃德娜挥手给了他一个耳光

11.破而后立

来到法院的门口呼喊布朗的名字，并向他承认自己所做的一切，为的是让大家的人生结局更好。却见青年布朗失魂落魄地坐在法院楼顶，身旁是两只用来装饰的石狮雕像，颈上的绳索尚未解去。布朗失神地对马提说：故事已经落幕了，随后那枚准备用来求婚的钻戒脱手坠落。马提连忙劝他不要做傻事，控制好自己的情绪。布朗落寞地说，他已经没有任何情绪，因为他的心已经死去……



马提劝说布朗不要过于悲观，不妨看场电影减减压

马提攀上屋顶，听布朗在那里喃喃自语。马提劝他冷静克制，最近听说有部叫《科学怪人》的电影很好看，不如去放松一下心情。接着讲述电影的情节，说这是一部可以改变他一生命运的电影。布朗说自己并不想跳楼，只是想独自在这里思考一会儿，他的生命能量已经耗尽，哪有心情去看什么电影？他现在万念俱灰，不再关心任何事情。

马提继续劝布朗不要那么悲观，至少自己还是他的朋友。布朗梳理起和马提相识的经过：第一次遇到马提，马提帮他从父亲的律师事务所解脱出来，他满腔热忱地投入科研之中；两个月后再次见到马提，自己成了抓捕基德的英雄，与埃德娜小姐陷入热恋；现在第三次遇到马提，以朋友的身份接近自己并设计陷阱，让自己的爱情和事业毁于一旦。布朗满腔的愤恨和不解，质问马提为何给自己信心和梦想，然后又残忍地毁掉自己的人生。

马提说梦想能够让人有足够的勇气去面对生活，布朗站起来朝马提便是一拳，说像马提这样的人永远不能了解自己，他一根小手指里边的梦想都比马提的所有梦想还多。只是，很多人嘲笑自己在做白日梦，就像人们嘲笑爱迪生、爱因斯坦一样。他们总是告诉他应该怎样去做，父亲、埃德娜还有马提，都想规划他的人生。现在，他要按着自己的想法来活！说到激动处，天空突然划过一道闪电，将天地间照得如同白昼，马提伸手扶了一下左边的石狮雕像，结果平台断裂，左边的狮子掉落下去，被绳索悬吊在空中。



马提爬下绳索解救险况中的布朗



望着掩面痛哭的埃德娜，老布朗决定帮她摆脱终生孤独的宿命

伴随着那道闪电，布朗的脑海灵光一闪，兴奋地说找到解答方法了。他一直思考空中客机的动力解决方案，方才的闪电给了他灵感。让马提感到高兴的是，现在的布朗才是自己所熟悉的博士，现在当务之急是赶快离开这里。就在这时，布朗脚下的平台断裂，布朗随着右边的狮子雕像一道坠落下去，还好他的裤子挂在了石狮上面。

马提得赶快解救命悬一线的布朗，于是从左侧的绳索爬下去，从地上拾取布朗丢掉的香水瓶，用里边的变质清洁剂融断绳索将石狮雕像弄掉。再由法院的屋顶爬回绳索，左右摆荡到达布朗的身边，用香水瓶在博士的裤腿上喷洒一点变质清洁剂，裤腿很快融解，布朗顺利地攀到了左边的绳索上。两人安全落地，布朗决定立刻返回实验室，利用有限的时间来搞一项新的发明，继续参加山谷市的科技展览会。

埃德娜垂头丧气地行走在山谷市郊的公路上，这时一辆迪罗里安跑车停在她身边。车门打开，老布朗问她是否要搭顺风车。埃德娜想起今天的遭遇不由悲从中来，失声痛哭。

埃德娜坐在车里，仍止不住心底涌动的悲伤，说自己经历了这次重创，再也不相信什么爱情了，她需要漫长的时间来疗伤。或许，她需要一只小猫来陪伴。老布朗望着梨花带雨的埃德娜小姐，满怀同情和悲悯，于是向她保证，他会设法扭转这一切，让埃德娜小姐拥有一段长久的美满幸福的人生……

最终结局将如何？请期待《回到未来——第五章》！

极度恐慌3

F.3.A.R.

■贵州 yago

为什么要玩这款游戏

《极度恐慌3》是恐怖射击经典《极度恐慌》系列的第三代传人，该系列自2005年诞生以来一直以高强度的惊悚体验而闻名。本作故事承接二代剧情后续，受孕的超能魔女阿尔玛（Alma）即将分娩，她在痛苦中散发出可怕的精神冲击波将费尔波特城夷为废墟，城内居民纷纷受到影响变成心智扭曲的邪教徒。与此同时，阿尔玛的两个儿子尖兵（Point Man）和菲特尔（Paxton Fettel）面临着新的抉择，哥哥尖兵作为超能特警组（F.E.A.R.）成员一心要斩妖除魔，但弟弟菲特尔极力劝说兄长与母亲合作，尖兵闯入混乱不堪的费尔波特城营救女队友金素全和二代主角贝克特，最终兄弟两人找到临盆的阿尔玛，居心叵测的菲特尔被哥哥杀死，阿尔玛产下魔胎后形神俱灭，只剩下尖兵抱着那个男女未知的孩子离开。《极度恐慌3》更侧重于射击要素和多人模式，剧情方面也以诠释补充历代前作故事为主，各种动态模糊和光影特效完美展现了LithTech引擎的强劲实力，场景设定依然拥有足够的视觉震撼感，一流水准的声光效果更令玩家宛如身陷恐惧地狱。如果想找一款能让自己在夜深人静时汗毛倒竖的精品，选它绝对没错。鉴于游戏中有血腥暴力的成分，本作不适合未成年玩家。

精品 总评 8.0



制作	Day 1 Studios
发行	Warner Bros. Interactive
类型	第一人称射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.8
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	8.2
音效 Sound	8.5
创新 Creativity	6.5
剧情 Story	7.5

F.3.A.R. 《极度恐慌》历代记

☆《极度恐慌》（F.E.A.R. 2005年）

2005年面世的《极度恐慌》一代据称集成了《毁灭战士3》《半条命》甚至《午夜凶铃》等恐怖名篇的特色，游戏主角尖兵是超能特警组新兵，首次出勤就遇上了不可思议的怪事，一伙神出鬼没的人形战士占据了阿玛坎科技公司（Armacham Technology Corporation）大楼，这些克隆人背后是一位拥有强大灵能的首领菲特尔，菲特尔意图拯救被阿玛坎公司囚禁在实验室密封舱中的母亲阿尔玛。阿尔玛是阿玛坎公司培养超能战士的灵能母体，20多年前她曾生下两个孩子，一位是菲特尔，

而另一位正是尖兵。这次行动从头到尾竟是一场预谋已久的测试，最后尖兵击杀菲特尔，但阿尔玛的灵魂却顺利逃脱封印，满怀怨恨的亡灵开始了毁灭整座城市的复仇行动。2006年推出的《极度恐慌——战斗》（F.E.A.R. Combat）是一代作品的多人模式补丁包。



极度恐慌

☆《极度恐慌——撤离点》（F.E.A.R.: Extraction Point 2006年）

一代首部资料片，主角尖兵与两位队友在秘密实验室的核爆中侥幸生还，当他们正欲登上直升机撤离时却遭到阿尔玛的亡灵袭击，与队友失散的主角不得不孤身一人杀出重围向着撤离点前进，前方路上埋伏着更多克隆战士和更强大的未知怪物。



极度恐慌——撤离点

☆《极度恐慌——珀尔修斯的指令》（F.E.A.R.: Perseus Mandate 2007年）

一代第二部资料片，无名的主角隶属于另一支超能特勤组，这支小队奉命参与调查阿玛坎科技公司的珀尔修斯计划，在大卫·莱恩斯上尉和斯蒂文·陈中尉的协助下，主角找到阿玛坎科技公司复制克隆超能战士的实验所，并发现一伙名为夜行者的雇佣兵正在寻找菲特尔的DNA样本。最后主角夺得DNA样本并获得上司的褒奖和升职奖励，其实所有这一切都在夜行者的谋划中，他们最终顺利得到了灵能者菲特尔的DNA。

☆《极度恐慌2——起源计划》（F.E.A.R. 2: Project Origin 2009年）

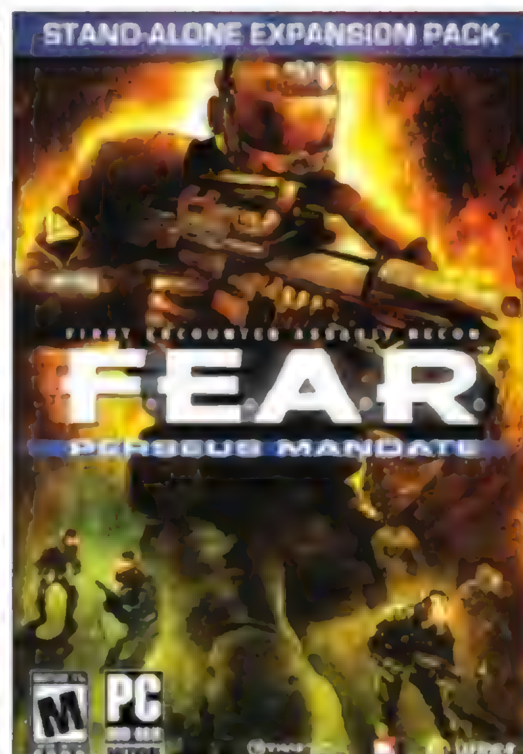
承接一代威名的续篇正传，游戏主角为三角洲特种部队成员迈克尔·贝克特，时值一代结尾的核爆前30分钟，贝克特正奉命带队抓捕阿玛坎科技公司的吉纳维芙·阿里斯蒂德，阿里斯蒂德开始企图利用贝克特等人消灭渴望复仇的阿尔玛，后因公司董事会派出清扫队要杀人灭口，她决定保住阿尔玛以抗衡竞争对手瓦奈克上校。爆炸中昏迷的贝克特被阿里斯蒂德手下的医生改造为超能战士，后又被关入封印阿尔玛的密封舱，魔女阿尔玛在幻境中利用贝克特受孕准备产下魔胎。二代沿用了一代的子弹时间设定，战斗机甲首次出现，主角能移动或拖拉物品作为掩体，武器射击时还有了觇孔瞄准模式，敌人AI和场景自由度也大幅提高。

☆《极度恐慌2——重生》（F.E.A.R. 2: Reborn 2009年）

二代的DLC资料片，游戏主角变成了菲特尔手下一位编号是狐步813的克隆复制战士，核爆过后主角继续赶往实验所，一路击退阿尔玛的恶灵和幽灵战士，最终找到菲特尔并让其寄附于自己身上，一代中被尖兵摧毁肉体的菲特尔由此获得重生。



极度恐慌2——起源计划



极度恐慌——珀尔修斯的指令



剧情流程攻略

前作回顾

灭绝人性的阿玛坎科技公司利用灵能少女阿尔玛培育超能力战士，阿尔玛遭受种种折磨后肉身虽死但其灵魂却凝聚不散。25年后，阿尔玛的两个孩子尖兵和菲特尔长大成人，弟弟菲特尔拥有类似母亲的强大灵能，喜食人脑以获得情报信息，哥哥尖兵拥有逆天的反应神经，正面作战中无人能挡，但身为超能特警组成员的他对自己的身世却一无所知。菲特尔试图解救被封印的母亲魂魄，最终却被哥哥击杀，这次兄弟交手给菲特尔的脑门上留下了一个弹孔，但菲特尔并未被杀死。尖兵在一代的冒险中逐渐明白了全部真相，成功摆脱封印的阿尔玛也开始复仇，她在二代中设局挫败阿玛坎公司的新阴谋并准备孕育自己的第三个孩子。

第一章 监狱（Interval 01-Prison）

监狱中，阿玛坎公司卫兵正对尖兵施以严刑拷打，菲特尔穿墙而过杀死卫兵救下哥哥，地上的无线耳机传来超能特警组成员金素全焦急的呼救声，阿玛坎公司的卫兵正在销毁非法研究超能战士的罪证，杀死所有证人意图灭口，整个费

尔波特城已变成一座人间地狱。菲特尔提议赶紧离开这里，尖兵摸出牢房干掉一名卫兵后缴获手枪，扳开栅栏门闸阀的瞬间，阿尔玛的恐怖魅影在玻璃窗台上一闪而过。前进途中学会跳跃（空格键）、下蹲（C键）、隐蔽（Q键）、投掷手雷（G键）、子弹时间（Ctrl键）和拧亮手电（F键）等战术动作，穿过满是垃圾和血污的通道，在布满铁丝网的楼层中迎战更多卫兵。在枪林弹雨中有掩体的保护更安全一些，不过敌方出神入化的手雷才是致命威胁。穿过喷吐火焰的楼梯间后，敌人埋设炸弹准备摧毁监狱，尖兵从燃烧走廊隔壁的暗道绕行下楼，消灭所有敌人后出现幻觉。剧烈爆炸中尖兵落入下水道被菲特尔所救，他决定前往城中寻找金素全。



冒险途中与发光尸体互动可获得升级经验值

第二章 贫民区（Interval 02-Slums）

菲特尔低沉的声音唤醒了兄弟两人对幼年与世隔绝囚禁生涯的回忆，想当初阿玛坎公司用尽各种残酷手段培养他们。肮脏的下水道内，阿尔玛的幻象不时在眼前闪过。尖兵打开一扇铁门后被阿玛坎公司的卫兵迎面一枪托砸倒，这群敌人还没来得及为胜利欢呼，一只超能恶灵瞬间把他们变成了尸体，哀嚎和鲜血中依稀可见身着红衣的阿尔玛。尖兵拾起武器继续前进，狭窄的贫民窟里杀机四伏，四面八方不断涌出身穿阿玛坎公司制服的卫兵，坡道上甚至杀出一部双足机甲，有电磁手雷就能很轻松地摧毁它。阿玛坎公司的一架直升机因故障紧急停泊在附近，它应该是离开这里的最好工具，尖兵沿着铁梯爬上屋顶向直升机靠近，屋顶上会出现手持电浆步枪的超能兵，换上狙击枪将其射杀后跳上直升机。鬼魅般的菲特尔直接传送到机舱里，他漠然地注视着尖兵打倒飞行员夺得直升机控制权。两人飞向费尔波特，殊不知一场噩梦正在等待着他们。

第三章 仓库（Interval 03-Store）

直升机抵达费尔波特上空后，一场惊天动地的爆炸导致飞机坠入超市仓库。头晕目眩的尖兵站起身来想在库房中找到一条出路，他沿着长梯爬过货架，男厕所里一片狼藉，从倒塌的墙壁进入更衣室，穿过货架从铁丝网破洞跳到大屏幕电视展区，一些动作迅捷的身影从眼前闪过，他们是占据此处的邪教徒，即使是阿玛坎公司的卫兵也无法迅速扫清他们。最后，这些邪教徒开始向尖兵发动贴身进攻，消灭他们后从安全门离开，冷藏保鲜区有更多手持铁棒撬棍的邪教徒，但他们和腰间绑着自爆炸弹的神风狂徒相比简直不算什么。尖兵从铁梯爬上货架顶，消灭所有敌人后铁栅栏门后出现两名自爆狂徒，射爆他们身上的炸弹可以轰塌栅栏门。走廊上再次出现超能幽灵怪的幻象，还有大腹便便的阿尔玛，灯光昏暗的猪肉房里鬼气森森，前面出现会跳跃和投掷飞刀的暴徒。一堆奇怪的垃圾上有一把摇椅，尖兵走近时幽灵怪再度闪现，当摇椅化为碎片的瞬间，邪教徒们从四面八方围了上来。费尽九牛二虎之力消灭他们后，阿玛坎公司的卫兵破门攻入，尖兵将他们和邪教徒一并扫清。他注意到邪教徒们在墙上的涂鸦蕴含深意，菲特尔认为这是即将发生某种可怕大事件的预兆。


遭遇双足战斗机甲


在垃圾堆顶遭到邪教徒围殴

第四章 郊区（Interval 04-Suburbs）

潜入市区后，兄弟俩目睹阿玛坎公司的卫兵肆意射杀包括邪教徒在内的所有幸存者，尖兵出手干掉巡街小股敌人，在小院内再度迎战强悍的双足机甲，民宅中还有邪教徒在举行血腥的祭典仪式。尖兵在幻觉中步入儿童游乐园，金素全的呼救声再度从通话器中传来，由于阿玛坎公司的巡逻直升机覆盖了整个地面，她不得不躲在下水道中，从电力中继站经公共通道可以找到金素全。干掉游乐园附近的大批狙击手后，尖兵爬上箱子翻过铁丝网登入双足机甲，一路轰开屋墙势如破竹，直到遭遇敌方

机甲被摧毁。幻觉中他仿佛看到幼时的自己和弟弟，重返现实后竟然身陷重围，穿过高压电塔迷宫后来到电力中继站，这里有一座蓝色培养槽会无限刷出卫兵，要摧毁它必须先破坏四周的电力塔和能量罐，能量罐也会随机刷新数次，反复摧毁后爆掉培养槽打开地下室入口。在控制室里找到一代中的队友金素全，她发现了一份阿玛坎公司的视频纪录，画面上被囚禁的男人是二代主角迈克尔·贝克特，他自称被阿尔玛利用孕育新的魔胎。

第五章 通天塔（Interval 05-Tower）

恐怖的阿尔玛即将产下第三位灵能后代，她产前痉挛引发的超能爆炸不但对整座城市造成巨大破坏，同时也导致周边生物出现精神畸变，孩子还没生就这阵势，如果生了还不知会有什么更恐怖的事情。金素全劝说尖兵尽快找到贝克特以阻止这场毁灭性的分娩，但她自己却被却被邪教徒破窗掳走，突然发生的地震切断了公路，尖兵不得不另择道路营救金素全。受到阿尔玛精神感召的邪教徒们与武装卫兵展开激战，不时出现的地震裂隙吞噬着生命，不久后尖兵收到金素全发来的消息，她已摆脱绑架者重获自由，两人约好在通天塔碰头。尖兵爬梯上屋顶跳入隔壁大街，趁邪教徒与阿玛坎卫兵混战之机坐收渔翁之利。阿玛坎卫队的相位指挥官下令暂停撤退，所有武装人员全力搜剿尖兵和金素全。在有狙击手的小院里，密码门发生故障需要时间重启，尖兵换上狙击枪迎击身后涌来的卫兵和邪教徒。地震愈演愈烈，天空中传来阿尔玛凄厉的呻吟，路面上出现更多血红色的断裂陷坑，尖兵穿过民房后再度遭遇手持电浆步枪的超能兵和强化版双足机甲。通天塔那边金素全被阿玛坎相位指挥官擒获，对方引诱尖兵前去救援意图一网打尽。杀到通天塔下，敌方出动防暴盾牌兵和自动机枪塔，冲入集装箱货场后目睹相位指挥官带着金素全穿墙逃遁。相位指挥官很快又带着大批小弟回来围攻尖兵，这位身材高大的Boss擅长穿墙消失，反复攻击打掉他身上的蓝光并将其彻底击杀救出金素全。周围有不少弹药箱，持续刷出的杂兵也可提供弹药补充。


血红色天空下的通天塔


相位指挥官是最难对付的Boss

第六章 大桥（Interval 06-Bridge）

巨大的通天塔被阿尔玛的超能冲击波震



评说 灵能无极限，淋漓弹雨来

没人想到一代中被尖兵干掉的弟弟菲特尔会再次登场，他脑门上顶着个弹孔死皮赖脸地缠着哥哥要救老娘，这厮被杀一次后不但没有低调收敛，相反却变得更厉害，穿墙附身爆体样样精通。笔者始终想不通身怀绝技的菲特尔为何一定要苦口婆心劝说尖兵去救母亲，尖兵那点本事在他老弟面前也就是一废柴而已，菲特尔如果真想篡夺母亲的力量完全可以一人单干，以他的实力绝对能轻松达成愿望，非拉着坚守正义路线的哥哥纯粹就是给自己找不痛快——也许不这么安排故事就没法编下去了。与菲特尔相比，纯灵魂状态也能受孕产子的老娘阿尔玛更夸张，一挥手一呻吟都会迸发原子弹级别的冲击波，难怪菲特尔满门心思要篡夺母亲的力量，反正这个系列中所有不合逻辑的情节全都可以归咎于灵能，强大的灵能可以指鹿为马，可以反黑为白，可惜就是没法让玩家找到昔日一代的震撼。

与历代前作相比，《极度恐慌3》的恐怖戏份大幅缩水，取而代之的是花样繁多的射击要素——掩体设定、子弹时间、升级系统、成就称号、机甲大战、双人合作模式都在极力鼓吹战斗的乐趣，首次通关后还能扮演菲特尔重新闯关，使用各种灵能巫师技尽情虐杀沿途敌人。一代中吓得玩家双腿发软的惊魂冒险现在只剩下装神弄鬼的伎俩，灯光昏暗的场景中那些不计工本的血肉碎肢让人感到恶心而不是恐惧。阿尔玛和哈兰博士的幻影不断跳出来奋力吓人，怎奈历经多部前作锤炼的玩家早已不吃这套把戏，而制作者们显然也没有继续拓展惊悚要素的意思，他们把这代续作变成了一款体验枪林弹雨的射击游戏。如果从《极度恐慌》系列传人的角度来看，本作表现平庸，基本上是在吃老本。但如果从一款射击游戏的角度来看，这的确是款痛快淋漓的射击大作，无论是联机合作闯关还是多人对抗都能给玩家带来无穷乐趣。

塌，眼看就要粉身碎骨之际，菲特尔出手将尖兵瞬移到安全地带。阿玛坎公司将贝克特关押在机场海关大楼，金素全将晕乎乎的尖兵塞入运输机飞向机场，路上菲特尔劝说哥哥投靠母亲获得更为强大的超能之力，但尖兵不为所动。阿尔玛的呻吟不断迸发出惊天动地的冲击波摇撼方圆百里，尖兵徒步穿过满是尸体的列车车厢，四周隐约有不明怪物在拖拽尸体，这是一些四肢爬行的灵能魔兽，它们的动作疾如闪电，一上来就是几只合力围攻。从侧梯来到大桥上层，击败狙击枪超能兵后打开吊桥控制室的电脑，登入强化机甲向前推进。沿途有敌人步兵、直升机和机甲拦截，锁定目标后按G键发射导弹，Ctrl键打开能量护屏，对射中利用列车车厢作掩体恢复能量。桥面上有多台机甲可供更换，冲过第二道吊桥后远处城区发生巨大爆炸，一轮火光将天地间万物映得通红，猛烈的冲击波震断大桥，尖兵从机甲座舱爬出后为摆脱灵能魔兽坠入河中。


找到了二代主角贝克特

第七章 机场（Interval 07-Port）

尖兵在菲特尔协助下涉水登岸进入机场，此时被染成血色的天空宛如末世浩劫降临。停机坪上出现更多灵能魔兽，尖兵从登机通道杀入候机室，金素全截听敌人联络得知阿玛坎公司派出更多相位指挥官对付尖兵，看来对方也很看重贝克特。穿过美食餐厅，前面果然出现身材高大的相位指挥官，经过一番苦战干掉他后得知阿玛坎公司要将贝克特从西侧停机坪带离，候机走廊的天窗外出现敌方武装直升机，拾取武器箱里的导弹发射器摧毁敌机。在行李间消灭电浆步枪超能兵后，启动控制室里的开关，通过行李传送带进入西侧候机走廊，路上多次遭遇相位指挥官拦截。在货仓尽头打开卷闸门，身后会无限刷新灵能魔兽，要迅速按下墙上开关闭合卷闸门才能摆脱追杀。在西侧停机坪经过一场机甲大战后还要收拾掉更多相位指挥官，最终尖兵找到了被关在密封舱里的贝克特，贝克特是人工培育生成的超能战士，他敏锐地感觉到尖兵身上有阿尔玛的气息。菲特尔附入贝克特体内获取信息，贝克特高喊一定要除掉阿尔玛和她的魔胎，说完他爆体而亡，血肉横飞中只留下面带冷笑的菲特尔。


候机厅走廊中鬼影晃动

第八章 看护所（Interval 08-Ward）

在幼年的磨难岁月中，菲特尔掌握了强大灵能并与母亲的心息想通，主持灵能研究的哈兰·韦德博士试图在两兄弟间制造隔阂并引诱他们相互仇杀，虽然从血缘上来说他还是两兄弟的外公，但哈兰一手铸造的罪孽早已让亲情荡然无存，深切感受到母亲仇恨的菲特尔一直想干掉哈兰，抹去那段痛苦的回忆。尖兵跟着菲特尔来到昔日的看护所，他仿佛还能看见观察室里嬉闹的两兄弟，抹杀哈兰·韦德博士带来的痛苦回忆需要摧毁三件重要物品，跟随亮光的指引先后摧毁浴室里的小桶、手术室里的童话书，以及训练室里的玩具枪。黑暗中尖兵会不断看到幻觉并受到无面恶灵的袭扰，最后快步冲进溢出白光的观察室进入哈兰·韦德的精神世界，在山崖顶上迎战无面恶灵形态的哈兰，为从女儿和外孙身上榨取超能，这位外公早已变成了恶魔。战斗中利用岩石作掩体，当哈兰变的无面恶灵张嘴露出整个喉部时开启子弹时间模式，瞄准红光点全力攒射，循环击倒其三轮，期间身后会刷恶灵兵。消灭哈兰·韦德后，尖兵和菲特尔找到待产的阿尔玛，菲特尔提议兄弟联手夺取母亲的强大力量，原来这才是他一心要救阿尔玛的真实动机。然而尖兵举枪欲除魔胎，菲特尔大怒与哥哥扭打起来，最后尖兵开枪再次击中菲特尔额头，这位野心勃勃的弟弟带着无数怨念和不甘化作尘埃。在尖兵的帮助下，阿尔玛诞下第三个孩子，然后她也形神俱灭。世界得救了，金素全在通讯频道里感谢尖兵为拯救人类作出的努力，尖兵抱着阿尔玛留下的孩子缓缓走出看护所……

通关开发人员列表过后还有一段视频，介绍幼年的菲特尔如何以爆体神功虐杀看护所卫兵。这之后，玩家可以扮演菲特尔重新开始游戏，这位弟弟擅长的拎人、附身、爆体特技，与尖兵的火器作战风格截然不同。


可怕的韦德博士

林晓：“游戏剧场”栏目的自由来稿中，以《魔兽世界》为背景的小说最多。大家也经常在剧场中读到这样的小说，熟悉了一夕之君等作者。但是剧场的容量有限，更多更精彩的作品无法呈现给大家。现在，终于有了一个机会，让这些作品有机会与大家见面了！这就是我们的山口山系列！怎么回事儿？往后翻到第N页，你就明白了。

长平野望（下）

■深圳 水木南萧

直到赵铭跨上战马，他才发现，原来自己只有五百人不到。他找赵括理论，想说明自己并不能胜任。“我毫无经验，还带着一群刚断奶的小兵，怎么打仗？”

“我叫你带小兵过去。那些年轻的。”赵括不温不火的说，“如果再违抗将领，小心我手中的剑。”

赵铭从没看到过赵括向他发火，一时呆了说：“遵命。”

接着他带着这群小兵疾行30里，“追击”敌人。这类似于大战过后的截杀。

尽管赵铭自己受到大家的极力保护，并没有受多少伤，但是身边的小兵却开始逐渐地减少。他早就慌了神，哪里还记得起来什么战阵。

尖刀已经指向自己的脑袋，赵铭忽然没有了恐惧，他只是不明白为什么赵括突然对他发火，而且明显这就是叫自己去送死，什么朋友，什么兄弟，简直是狗屁。赵铭横起刀，随意的抵挡，准备接受死亡的最后一击，原来这就是历史，要结束了。他心里如是想。

突然一个小兵举起手中的武器挡住这把刀，按理说，这样的小兵应该没有这种本事，他们只是从乡下招募的孩子，最大的才15岁。

他仔细看正在挥舞武器的这个小兵，手中拿的好像和尚用的禅杖，但只有月牙，1米8以上的大个子，禅杖用得虎虎生风，先格挡再削头，一下抢出一匹马来，翻身上马，在马上比在平地挥舞得还要流畅。

“将军有礼，在下，武松。”

“你……叫武松？”

“嗯，我觉得我喜欢做一件事，那就是在战场上看到人头落地，赵括将军派我来保护尊驾。”



赵铭来不及想太多，忽然四面八方又是震天的怒吼，军马的嚣叫，兵器的格挡碰撞声音涌向核心。武松眼尖，叫道：“是赵将军。”但是远远的看去，却不见得旗号。

“杀啊！”成群结队的赵军骑兵挥舞着马刀，或者以各种姿势用弓箭做移动射击，挡者毙命。瞬间就有一队人来到赵铭面前。

带来的这队兵也都是些年轻的孩子，但是每个人的眼睛都冒着火焰，愤怒在燃烧！

“好了。咱们回去吧。”赵括摘掉头盔，很自如的说道，“姓王的现在看来不是我的对手。”

“如同下棋，每个人都会计算，只是有人能计算3路棋，而有的人能算13路。我自认为能算7路，王玲只能算个4路。而真正的作战又不是仅仅在下棋，每个子的攻击力可不一样，不是自夸，赵军的骑兵在当世举世无双。”赵括向来只是简单的分析，没有用激昂的情调来演讲，而只是把大家说服而已。

赵铭在大帐外徘徊，他觉得这一战心里很不舒服，自己完全只是一枚棋子，他想去争论。突然背后有人拍他，他一看是武松。“赵括将军有自己的用意，你不用太过在意此事，还有一个消息，”武松笑笑，“也许有很多你知道或者不知道的名将，都有可能和你对战于此。赵——铭！”

赵铭愣了一下。一切如幻如真。

接下来的一个月，赵铭在赵括的手下迅速地成长，已经开始会熟练的

栏目编辑/林晓/linxiao@popsoft.com.cn 美术编辑/suns

运用作为一个领袖的手段，激励，惩罚，学会了将领的弃子和运用战阵，在最近的十几次胜利中，他形成了自己的战斗风格，信心也大增，并且在武松、戴宗和其他一些有名有姓的"古代"部下的熏陶下，习武强身，一脱衣服，肌肉虬结，完全没有意识到，大战将近。



奇袭

在赵括的带领下，赵军开始一一收复失地，现在面对的一个小城，蓄城，他的计策是围城打援和诱敌而出。这个办法不敢说屡试不爽，但是赢得了大量的胜利，当赵括的先发军已经围住了蓄城时，一个大问题出现，粮草不足。

这可是最为要命的事情，赵括与众将着手商讨着如何解决，突然探马戴宗来报。

神行太保带回来的消息，准确描述了秦军粮道的状况，人很多，粮很多，纵使派上几十纵的骑兵也不一定烧得完，杀得完。

赵铭看赵括沉默不语，想了想说："为什么不能把他们的粮食弄给我们?"

"得要多少人去运？"赵括说，"让我静一下，我不想在此讨论此事。"

"火攻粮仓。"

最终粮食还是要烧掉，当赵括的骑兵举起马刀砍死那些秦人后备军，一把火烧掉所有人都渴望的粮食时，那熊熊的火，让赵兵都觉得心在痛。同时，这火不但烧掉了秦人的希望，还点燃了秦人的愤怒——蓄城拒降。

新战

在赵括的许可下，赵铭被授权可以自己组织战役，依然是诱敌杀生的计策。出战前，赵括又再次对他耳提面命。

"秦军非常的强大，不知道你懂或者不懂，我只想告诉你，我们有机会赢。我们有你的想法和我的思路，但是希望你记住一点，切勿攻城，距离城墙超过十里就不要再追击。"

王玲的军队不断被赵铭消灭，赵铭也越战越兴奋，已然忘记了赵括先前的提醒，一路打到一座坚固的城楼下。这次和蓄城的情况还不一样，他们有且只有骑兵。按照赵铭的说法，连一个送粮食的龙套都没有。

赵铭领着几万大军在前方开始猛烈的冲击起来，对方的滚木垒石哗哗的落下，甚至掩埋到看不到城墙。赵铭看似乎攻城无果，便下令安营。武松提醒他说不要攻城的话，赵铭并不听从，他的眼睛已经杀得血红，早就陷入这种疯狂胜利所带来的快感中，杀人游戏，一旦有了套路，比电脑游戏更加有意思，他不再考虑，决定明天依旧攻城。不过他也具备了一些将才，在和武松分析地形过程中，把这里如何如何不会被围，那边如何如何可以打通，如果1天之内不能打下这个城墙，他们也有3天的干粮和5日的马奶可以饮用，这些东西讲得毫无难度。

第2日，赵铭依旧早起。

"赵将军，不知为何一早醒来，地形大变，原来距离我们15里的两座小山，秦岭、空仓，一夜之间全部内移。"戴宗来报。

赵铭看了戴宗画出的沙形地图，想了不到30秒，大叫一声不好！一下子几乎昏厥过去。"这是移山之力，这种在游戏中才能出现的情形，居然也被他遇到，现在只有两条路可选，一是打破这个小城，另一条就是找救兵。"

而明显的，这个小城在赵铭的骑兵面前像是铁城一样坚不可摧，赵铭派戴宗去求救。

戴宗在1个小时内后返回了营地，带回了坏消息。赵括不打算出兵，理由已经说过。

赵铭拳头一紧，下令突围，而秦军却竖起尖刺战车，马匹望而生畏，根本无法通过。对方的弓箭却不是吃素的，一旦马匹受惊乱跑，弓箭乱射骑兵就会受损。本来骑兵就不善山地作战，这下更难以发挥。



赵铭只好鸣金收兵，但是秦人却已经点燃了怒火，疯狂的反扑，赵铭变换阵形，又把进攻的秦军消灭了一半，待到想要进攻时，对方的防守又



“你怎么来了？”赵括已经在眼前。他的脸上全是血迹。赵铭惊讶地问道，“按照棋路，我应该是被丢弃的一个子。”

“既然已经来了，是兄弟就不用说废话。”赵括一刀挥出，砍死一个居然上挑马腿的秦兵，“没有你的战阵，我也不能取胜，你不肯回来，我至多是再死守几年，却再也没有机会胜利。”

赵铭忽然有种流泪的冲动，这几个月来的培养，他已经知道，这一场救援只有可能引来更大的灾难。

逼迫而来。本来如此的相持下去，赵军的胜算更大，但是赵铭的部队已经两天未进食。体力实在不支。但总算是逼退秦军，相对而持。

赵铭再次派戴宗前去求救。这次依然未果。

“赵将军的意见是，如果你现在能认清形势，拿一些兵卒作为弃子，或许有可能让自己脱身。”

赵铭不听，再让戴宗求救，说：“如果找不到救兵，你就跟着赵括将军吧。”他性格温顺并不会说出“找不到救兵，你也不用回来”这样的狠话。

戴宗就此一去不返。

被围7日后，赵铭已经接近崩溃，身边能喝的水都已经喝光。他打算最后再冲锋一次，冲不出去就死在这里好了，他现在从原来的隐约感觉，到现在的开始坚信，那个赵括，从来都是只把他当作一枚可以用的棋子而已。

当他毫无气力地举刀打算再次指挥冲锋时，身边的骑兵们都已经饿得气力全无，有些敌军已经围住了己方受伤的骑士，眼中冒出令人恐惧的光。

赵铭不敢阻止这些人，一旦他们把苗头对向自己，自己也是一条烂命。

对死亡的恐惧，像蟑螂一样爬向赵铭的大脑。而他的身体却又一动都不能动。他又一次想要放弃。

正在此时，赵括的兵到了，这次，高调异常，老远就能看到血红的赵字，带着一股血雨腥风把围困赵铭的秦军全部席卷。

果然，他们全都被包围，长平的地形有平有峡，赵括虽然在后边的通道入口留有守军，但却被更为精锐的秦军所占领，这一下他们被围得严严实实，赵括虽然当机立断下令回师，但是对方也是倾巢而出。3天里，他漂亮地用三分之二的军队抵挡住秦军的进攻，防守阵形运用了图死阵，方表阵，而同时又使用三分之一的骑兵用鬼灵月灵阵分作两队轮换猛攻秦军的穿插队伍。但赵军多日的猛攻都没有任何效果，结果最终只有死守。

“我们最差的还有一条想法，就是有兵来救，一则是本国的新兵，二则是列国的救兵。”赵括安慰道。但是这两路兵都没有到。赵括下令，食战马。

很快战马吃光了，而最重要的是，没有水。一切，发生得那么突然，就如一场梦一般冲进赵铭的大脑。

终结

“哗啦”一声，赵括把身上的银甲脱了，接着一下子崩开底下的短衣襟。他不足七尺的身材，却纠结着让人生畏的肌肉，缓缓的单手提剑做了个冲锋的动作，之前本来没有多少人有这个打算，但听到赵括说即便投降也是死路一条的演讲，很多人也都打算做最后一搏。

战争，惨烈的战争，无论什么样的战阵，最终的结果还是人和人面对面的厮杀。厮杀得实在是壮烈。

“是我把你们带来这里的，如果要怪，就怪我一个人吧。”赵括喊道。

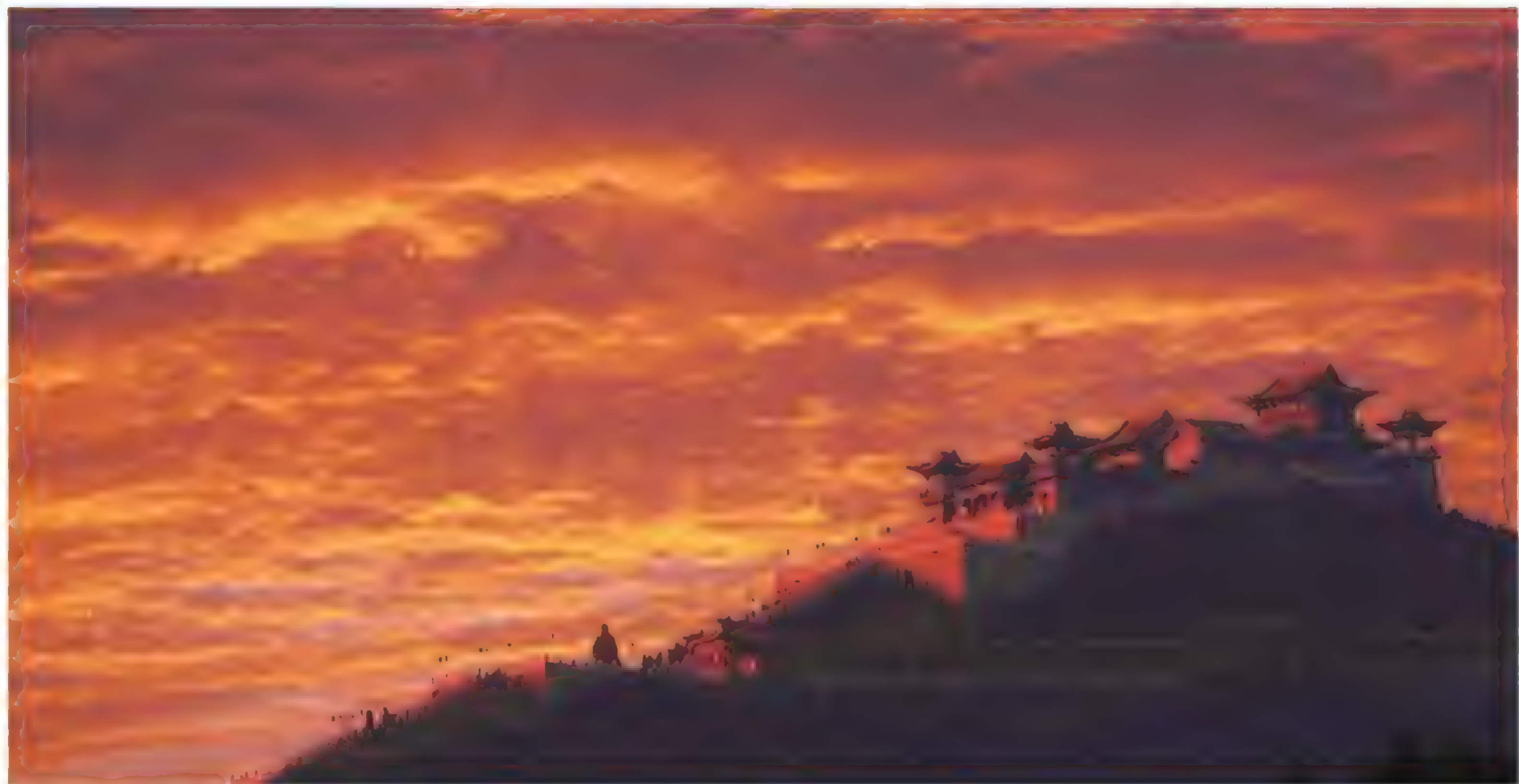
突然他看到了对手的旗帜，上边小篆写着一个白字。

“是白起！是白起吗？”他不敢相信，28岁的自己，这段时间对阵的一直是当世的战神，甚至可以说是他自己的偶像，虽然自己被围将死，但是也消耗了秦军十之七八。忽然他又冷静下来。

“现在唯一的突围办法就是斩首行动。”赵括依然显得冷静，这已经是第15天，他每天只吃一小块马肉来保持确实有进餐的状态，眼窝已经深陷，胡须这种东西却不顾时节的把营养全都拽到体表，一根一根的突兀着。

“干掉白起。赵铭，你有这个能力，即便你没有，我却有这样的本事，我手下前些天发现一种恶毒蚊子，咬人之后3天必然毙命。他抓了一些养在这个瓷瓶里，你和戴宗带上这个用神行符潜入敌军阵地，把蚊子放进去。他肯定不会注意，你走吧，走得越快越好。”





赵铭有点愣神，戴宗一把抓过他，绑上神行符，冲进敌人的包围。背后的赵军却又再次发起了突围。

赵铭一掌打晕了戴宗，带他回到阵地。而此时，赵括已经不在那里，他在战场上，在血泊里。赵铭疯狂的四处寻找，终于看到裸着上身的赵括。他要带赵括出去，他一直认为只要有这个家伙，肯定会胜利。

"将军。"但看着满身染血被箭穿透身体的赵括，赵铭不知道该说什么才是。什么斩首行动，什么蚊子能杀人都只是骗他离开的。

"叫大哥好吗？你究竟是什么人？现在你说什么我都信。"

"我，我是很久以后的人，将来的人。"赵铭似乎已经无法抑制眼泪，这种情景大部分人都会被感染，败局已定，将军费尽心机的战斗想要证明是自己在努力，而不是像父母说的只逞口舌之能，他算尽了战争的变数，知道上了这个战场纯粹是垂死挣扎，要么是一鸣惊人，要么是背负一个骂名。

"将来的人，后世还是有人姓赵，哈哈。咳咳……"赵括最严重的伤是贯胸而过的羽箭，戳穿了肺叶，"那么后人怎么评价我？"

赵铭对此一无所知，如果他的历史知识够好，知道秦军秘密地把白起选为主将，他就能提醒赵括注意，他大哥不是无能之辈，至少不会一举而亡。所以他也不知道有个词叫做纸上谈兵，他认为赵括如此勇猛、善战、精辩、能思，死后必然评价会很高。

"身先士卒，勇猛善战，被朋友给耽误了。"赵铭惭愧地说道

"不用这么说，即便你不被围，如果最开始知道就是白起和我对阵，你说我们还会战得那么顺利，打赢秦国会成真么？我们是不是如两条龙一样，辅助赵王统一中华？"

"可以，一定行！"

"带上我们的战阵图，还有我的脑袋去给白起，或许能让你不死，要么你就再如神助一般回到自己的世界去。"

赵括脸上露出悲惨的笑容，但只是一闪而过，一下子又激昂起来："吾等将士，以仙启阵自固，待到秦军冲上，两队变阵月灵，围歼敌人。"叱的一声龙吟，宝剑出鞘，古代的宝剑不知道用的是什么方法，总能重而灵动，寒光闪烁，上边的放血槽不知已经饮血几何。

"决一死战！"赵括带着某种恨意吼道。

"决一死战！"赵铭和几个穿越而来的将士一起呼喝响应。

"决一死战！"紧接大多数的士兵接受鼓舞一起震天怒吼，这里面饱含的愤怒、仇恨，让赵铭终于能明白为何在很长一段时间，中国人不肯原谅侵略者日本人，即便那只是少数人的政治目标，可能只是普通人接受到的蛊惑，但是也无法原谅，尖刀每每刺入一分，仇恨就加强一分。不一定所有的士兵都知道这些只是秦王和他所在的集团的一些野望，他们也并不知道赵王集团也是如此，他们只知道最低级，最直接的仇恨，你抢了我的妻子，杀了我的亲娘，我只能以10倍还之，而即便这样，仇恨也不见得能消减。

看来战争初期赵括的简单激发手段，让这些年轻人见识一下流血、牺牲、残忍，这样才会有些同仇敌忾的效果。

正当他们挥舞武器面对剩余的秦军时，赵铭的眼前忽然一黑，他半个多月吃得少，动得多，一下子晕了过去。

"啪啪啪！"通宵的时间结束。熟悉的清洗键盘的声音。赵括被吵醒，眼前是熟悉的网吧，赵铭不知道这是不是一个梦，如果是，未免太长，他想起自己的兄弟赵括，他还在战斗而自己却已经回到了这个时代。

"究竟长平之战结果是什么呢？"赵铭搜索"赵括"，知道了惨烈的一切，现在他终于能回答赵括一个问题，后世对他的主流评价只有一条，纸上谈兵。

赵铭觉得恨透了自己，如果不是当时自己一时冲动出兵攻城，如果赵括不是一个重情重义的汉子，也许历史就真的改写了。他知道，赵国是有可能胜利的，他拿起鼠标，唯一的目标就是在游戏中，让赵国统一中华，实现赵括的长平野望！**（完）**



编辑部的故事

林晓：众小编盼望已久的年假终于……结束了。有的同事本打算回家旅游一趟，谁知被热浪给逼得在家宅了一周。而年假期间北京的天气也不算太好，所以“留京人士”很多被逼变身宅男宅女。不过也有某人非常好运地在ChinaJoy会场里“勾搭”上了美女。详情如何，请看众小编的爆料吧。



bluesky：年假好不容易回一趟家，万幸在火车上逃过了北京和重庆的两场暴雨，却没法躲过一周的热浪，于是只好宅在家。谁知坐在家里都能清晰地感觉到汗珠从头皮上一点一点冒出来。不信？来，俺家的白文鸟可以作证~



排队洗澡，然后整理“毛发”。看见外面窗户在太阳下的影子了么？蒸桑拿很舒服，不舒服的是整天都蒸啊



真的很热，你没看见我都得张着嘴出气了么？



我就不抬头





漂亮的教堂，总觉得透出一股神圣的气息



Suki：好久没有去海边了，于是，年假就飞去了鼓浪屿。天蓝蓝海蓝蓝，还有海滩~远离城市的喧嚣，倾听大海的呼吸，实在是让人感到心旷神怡。



键盘：非常庆幸在年假的时候出差去了ChinaJoy。不得不说的是，各种美女……我看不过来了啊。其实，同行的还有一位同事，应其强烈要求，就不曝光了……



嘿嘿，有美女，你懂的~



偷拍正在自拍的ShowGirl们



复活节岛石像



据工作人员讲，这里的锦鲤有的重达十斤以上，不过我表示怀疑。我们路过的时候刚好一个小男孩在往水塘里喂食，这些大鱼就排队在塘边争食，看这情况，也许它们真有长到十斤以上的可能性



suns：好不容易盼来年假，打算以休息为主。看了看，没有时间和精力周游地球，那么看看微缩世界也不错！于是决定同家人去世界公园一日游，那天虽然没火辣辣的烈日高挂，但热得出奇，回家后看看日历才发现，原来是“入伏”。

大软主页上线啦！

历经磨难，《大众软件》杂志官方主页终于上线了！

请记住我们的地址：http://www.popsoft.com.cn

如果您不知道《大众软件》是一本什么样的杂志，那么请移步“杂志介绍”。

灌水、评论、游戏、论道，请到“大软地盘”。

对杂志上的文章有想法？欢迎点击“大众评刊”。

想要支持自己喜欢的游戏、软件，请来“TOPTEN”投出您的一票。

参与“大众活动”，这里也许会有您梦想中的奖品。

广告是传递信息的手段。如何广告？请看“广告刊例”。

要杂志？要投稿？要合作？请“联系我们”。



大软主页

评刊及TOPTEN投票说明

因评刊及TOPTEN投票会产生获奖读者，我们会给获奖读者寄送小礼品，因此需要获奖读者的地址等信息。所以请评刊及投票前首先在“大软地盘”注册一个帐号。然后在“大众评刊”或“TOPTEN”页面中登录，再到相应页面进行评刊及投票。提交评刊及投票信息后，系统会提示您填写用户信息，请一定填写您的真实个人信息，以便获奖后我们寄送礼品。如果因某些原因无法提供您个人的信息，您可以填写代收人信息。评刊地址：http://www.popsoft.com.cn/survey，TOPTEN投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten

DR留言板

Q：我订阅了杂志，但是有几期没有收到，请问我应该怎么解决？（**网友 h_link**）

A：如果您是在大软淘宝店铺订阅的杂志，那么您可以询问淘宝店铺掌柜。如果您是在邮局订阅的杂志，您可以去邮局询问或者拨打电话010-88118588-1200。

Q：最近写了一篇探讨游戏娱乐性的文章，文字10000字多一点，希望投稿给《大众软件》。但是不知道怎么投啊，该投给谁呢？邮箱是什么？（**软粉alexiam**）

A：游戏评论方面的文章可以投给8神经大人，Email：yangli@popsoft.com.cn。要投给其他栏目可以参考杂志上提供的编辑邮箱。另外，最好在写稿前能与编辑沟通一下，了解文章选题等要求，这样稿件被采用的几率会大些。

Q：说实话，为了光盘，我才买的杂志，看后喜欢上了《大众软件》，当然也喜欢那些赠品。我想邮购杂志，好不容易找到了联系邮箱写了一封Email还被退回了，说是对方拒绝接受。能不能告诉我怎么才能订购啊，要官方直接订的那种，主要是安全。（**软粉额滴个神**）

A：您可以到全国各地邮局订阅《大众软件》。“大软”还有淘宝店铺，地址：http://popsoft.taobao.com，您也可以在这里购买杂志。

Q：大软的编辑大学都学的什么专业啊？我也想去大软，不知学什么专业？（**软粉 风儿经过时**）

A：学什么专业是没太大关系的。大软更注重编辑的能力水平。这里是一个萝卜几个坑，工作量大需求高责任重，除了热情，还需要更多。

Q：我是“双剑”的粉丝，大软要出这么给力的一本书我焉能不收，只是问一下这增刊具体何时能上市啊？（**软粉 队长普约尔**）

A：《大众软件》“双剑合璧”增刊会在8月份上市。除大软原创《古剑奇谭》和《仙剑奇侠传五》完全点评攻略外，还将赠送《古剑奇谭》完整特别收藏版DVD安装光盘×3（含第二结局）和《仙剑奇侠传五》完整特别收藏版DVD安装光盘×1。

Q：如何与大软的编辑联系呢？例如微薄、QQ、Email等，能公布吗？（**网友 骨甲**）

A：众编辑会随时出没在我们的论坛“大软地盘”：http://www.popsoft.com.cn/bbs。大软官方微薄：http://t.qq.com/Popsoft以及http://weibo.com/popsoft。众小编的集体微薄：http://weibo.com/pub/star/medium.php?uid=1225165642。欢迎到论坛或者微薄上给我们留言。

Q：以前的大软随书附送一张读者回函卡，现在的杂志似乎取消了这个。那么，请问要给TOPTEN投票以及评刊等等该怎么做呢？（**网友 夜行者**）

A：大软的主页已经上线：http://www.popsoft.com.cn。如果您有什么建议，可以到“大众评刊”里提交。如果您要给TOPTEN投票，请先在论坛注册一个帐号后再投票，因为一旦中奖，需要您提供地址等信息（如右图）以便寄送奖品。如果您无法使用上述方式，您还可以写信寄送到：北京市100143信箱103分箱 读编往来栏目。

读者身份信息填写

林晓在线

林晓：曾经有一篇精彩的小说放在我的面前，我很想采用，但是这篇小说却有4万字……如果我把“读编往来”“攻城略地”“在线争锋”“极限竞技”“评游析道”“前线地带”的版面都抢过来，就可以发表这篇小说了。但是责编告诉我，那样的话整个《大众软件》的后半本就只有一篇小说了，他本人觉得这样的话会非常省事，不过各栏目编辑以及读者们是否会追杀我他概不负责……好吧，这篇小说只好放在我的硬盘里，等待机会。

现在，机会来了，我终于可以将这篇小说以及“游戏剧场”收到的优秀游戏小说，结集出版，而且一下子出版三本，亲爱的读者朋友，你是支持呢，支持呢还是支持呢？

这套图书的名字就叫——山口山系列《魔兽世界》同人小说第一辑。

《宅十三》《圣光出鞘》《血精灵》，3本小说，一定有一本你喜欢。

山口山系列《魔兽世界》同人小说第一辑No.1

宅十三



有时右逝，资深《魔兽世界》玩家，一本《如果·宅》写尽游戏玩家的心态历程。

阿飞，著名奇幻作家和编辑，中文网络上的第一部“穿越”小说《三国游侠传》至今还在热卖中。

读书之人，著名奇幻作家，他的代表作品《迷失大陆》曾风靡网络。

张克伟，资深《魔兽世界》玩家，6年魔兽经历，满腹魔兽故事。

4位作者，来自天南地北，唯一的共同爱好是喜欢《魔兽世界》。他们用热情和热血，讲述在艾泽拉斯这广阔大陆上发生的故事。在这些故事中，《宅十三》和《流淌在艾泽拉斯的似水年华》记录了魔兽玩家的辛酸苦辣，成功与失败，获得与放弃。《灰谷之月》中，为了履行盟友的义务，一个幽暗城的法师沙德来到灰谷。战争已经一触即发，而部落的力量却无法阻挡恶魔的大军，火与血的征途中，沙德将何去何从？《寒冰风暴》则描述冰法师安思果奇异而惊险的成长故事。她的出生，她的初恋，她的战斗生涯。温暖的家一夜间被烧，挚爱亲人逝去，神秘的仇敌强大无比。安思果将如何在这残酷的世界中生存下去？

4个故事，与你分享4种不同的精彩。

每一个游戏都会这样的，《魔兽世界》也不例外。一个又一个你认为会和你一起征战到天长地久的兄弟姐妹忽然间就告诉你，我AFK了，你们以后好好玩啊，再见！大家也会说，啊，以后一切顺利啊，常回来看看！再见！

再见之后，再也不见。

——有时右逝《宅十三》

战士啊，当你拿到逐风者禁锢之颅时，公会里的人把一块块的奥金锭递到你手中，那是你的朋友；猎人啊，当你为了黑龙肉一次次的去奥妮克希亚的巢穴时，是另一个猎人无私的把黑龙肉让给了你，那是你的朋友……那些远去的朋友，那些散落在天涯的兄弟们，你们还好么？

——张克伟《流淌在艾泽拉斯的似水年华》



赠送《魔兽世界》同人音乐CD

山口山 纪念我们的“魔兽青春”

X-TIE忧伤的天籁之音
有时右逝加盟歌词创作
唱出我们在魔兽中流连的青春

编曲、和声、主唱 X-TIE
半首歌
夜念
如果宅
孤单的电影票
A.F.K
舍不得放弃

A.F.K
暗夜催眠森林的花开
阳光温暖亡灵的苍白
战歌诉说荣耀的衰败
暴风城春去冬来
你用圣光赞美着未来
我用盾牌保护现在
你的牧师笨得太可爱
我会是你的依赖
你悄悄的走开
却不知何时回来
站在达拉然眺望
谁陪我去无尽之海
……

安思果要快点离开这里，但雪流平原实在太大了。眼看着苍穹渐渐变暗，自己却还有很长一段路程。当她看到南边天空出现几个黑点时，她知道来不及了，那几个黑点以一种肉眼几乎不可见的速度逼近雪流平原……

——阿飞《寒冰风暴》

我那早已经停止跳动的心脏瞬间抽搐起来。这不是可以依靠个体力量完成的任务。为什么会是我？瞬间，我意识到这不是一个偶然。我不该把瑞文戴尔男爵的头颅给银色黎明的……这让黑暗女王认为我和人类走得太近了。这是考验，也是惩罚。

——读书之人《灰谷之月》

《七朝争霸》大软专服威望达人获奖名单

第一周

角色名称	奖励
珈蓝榠飛瀧	卓越卡3张
聚缘V布头	卓越卡2张
额	卓越卡2张
珈蓝超神奶爸	卓越卡1张
梁山い林冲	卓越卡1张
珈蓝錦衣衛	卓越卡1张
名人啊光	卓越卡1张
小人物	卓越卡1张
渔三爷	卓越卡1张
天山老妖	卓越卡1张

第二周

角色名称	奖励
额	卓越卡4张
珈蓝榠飛瀧	卓越卡3张
弑魂灬纏綿ヽ	卓越卡3张
煞神	卓越卡2张
珈蓝錦衣衛	卓越卡2张
灭世圣徒	卓越卡2张
血色墨水	卓越卡2张
天山老妖	卓越卡2张
司马老贼	卓越卡2张
梁山い林冲	卓越卡2张

第三周

角色名称	奖励
弑魂灬纏綿ヽ	卓越卡5张
额	卓越卡4张
血色墨水	卓越卡4张
珈蓝榠飛瀧	卓越卡3张
珈蓝超神奶爸	卓越卡3张
天山老妖	卓越卡3张
煞神	卓越卡3张
珈蓝錦衣衛	卓越卡3张
灭世圣徒	卓越卡3张
司马老贼	卓越卡3张

第四周获得《大众软件》杂志的玩家如下：

角色名称	奖励
弑魂灬纏綿ヽ	《大众软件》全年杂志（上下刊）
额	《大众软件》半年杂志（上下刊）
珈蓝榠飛瀧	《大众软件》半年杂志（上下刊）
小人物	《大众软件》一季度杂志（上下刊）
珈蓝超神奶爸	《大众软件》一季度杂志（上下刊）
灭世圣徒	《大众软件》一季度杂志（上下刊）
血色墨水	《大众软件》一季度杂志（上下刊）
O龙O	《大众软件》一季度杂志（上下刊）
幻影	《大众软件》一季度杂志（上下刊）
錦衣衛	《大众软件》一季度杂志（上下刊）

卓越卡奖品已在游戏中发放。



快评

终于等到了《仙剑奇侠传五》的攻略。先不说游戏如何，话说国产游戏难道就无法脱离古代武侠这个剧情了么？国外的游戏如FPS、RPG等等类型的，剧情多种多样，最主要的是不会像国内游戏那样在“武侠剧情”这一棵树上吊死。真心希望能看到其他类型和剧情的国产游戏，特别是单机。（**网友 黑背**）

林晓：说来还真是的，国产游戏大都是与“武侠”有关，甚至连游戏名称都脱离不了“剑”。

你正在看的这期杂志，有什么感受立刻告诉我。你可以发送Email到linxiao@popsoft.com.cn，也可以写信寄给我：北京市100143信箱103分箱 读编往来栏目收。你还可以到我们的主页：http://www.popsoft.com.cn写下你的感受。登上杂志的快评会得到我们的一点小礼物。另外，大软主页历经磨难终于上线了，今后无论是快评还是TOPTEN投票，大家都可以在我们的主页上完成了！详细说明请看本期读编往来里的介绍。



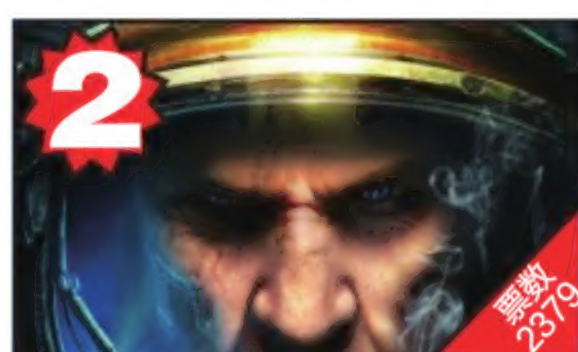
热门游戏排行榜

截止日期 2011年8月15日

单机榜



排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
1	魔兽争霸Ⅲ 冰封王座	BLIZZARD	2003	2517



排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
2	星际争霸Ⅱ 自由之翼	BLIZZARD	2010	2379



排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
3	愤怒的小鸟	Rovio	2011	2308



排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
4	极品飞车——变速2	Slightly Mad	2011	2215



排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
5	孤岛危机2	Crytek Studios	2010	2134



排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
6	使命召唤——黑色行动	Treyarch	2010	2099
7	古剑奇谭	上海烛龙	2010	1943



排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
8	轩辕剑外传——汉之云	大宇	2009	1932
9	国土防线	Kaos Studios	2011	1841



排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
10	龙腾世纪2	BioWare	2011	1705

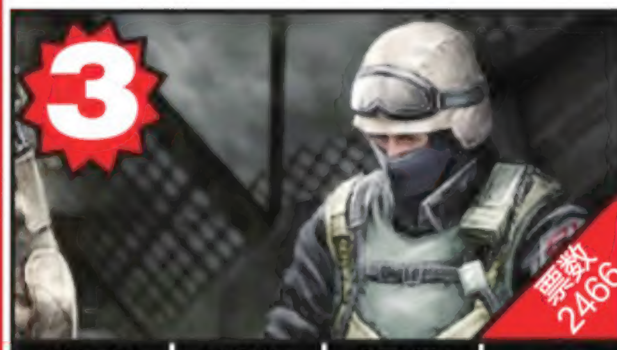
网游榜



排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上线日期	票数
1	魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005	2645



排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上线日期	票数
2	梦幻西游	网易	网易	2003	2498



排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上线日期	票数
3	穿越火线	Smile Gate	腾讯	2008	2466



排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上线日期	票数
4	剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009	2307



排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上线日期	票数
5	地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008	2263



排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上线日期	票数
6	永恒之塔	NCsoft	盛大	2009	2172
7	天龙八部2	搜狐畅游	搜狐畅游	2010	2044



排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上线日期	票数
8	倩女幽魂	网易	网易	2011	1935
9	天之痕Online	大宇	渡口网络	2010	1846



排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上线日期	票数
10	龙之谷	Eyedentity Games	盛大	2010	1755

手机游戏排行榜

中国移动手机游戏 China Mobile Games

短信发送至10658899即可下载



排名	游戏名称	类型	售价	短信点播码	下载次数
1	MM彩虹城—奇幻之旅	冒险	10元	981393	37765



排名	游戏名称	类型	售价	短信点播码	下载次数
2	星际战争之铁血斗士	射击	10元	981170	36987



排名	游戏名称	类型	售价	短信点播码	下载次数
3	CS反恐—生死狙击	射击	10元	981293	36124



排名	游戏名称	类型	售价	短信点播码	下载次数
4	萝莉空战—萌系大比拼	射击	10元	981671	35102



排名	游戏名称	类型	售价	短信点播码	下载次数
5	终极冒险岛	冒险	8元	980655	34101



排名	游戏名称	类型	售价	短信点播码	下载次数
6	快乐农场之大战僵尸_凤凰版	益智	5元	981338	33798



排名	游戏名称	类型	售价	短信点播码	下载次数
7	摩托狂飙	体育	8元	980997	33241



排名	游戏名称	类型	售价	短信点播码	下载次数
8	舞夜俱乐部（DC正版）	综合	10元	980966	32994



排名	游戏名称	类型	售价	短信点播码	下载次数
9	穿越野人岛	动作	2元	982075	31547



排名	游戏名称	类型	售价	短信点播码	下载次数
10	疯狂卡丁车—极速改装	体育	12元	981031	30194

十六载守候
仙剑因你而感动

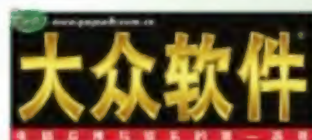
仙剑奇侠传五

《大众软件·增刊》

免费随刊赠送暑期大作《仙剑奇侠传五》特别收藏正式版完整安装光盘！

永恒的仙剑续写永恒的传奇，特别的惊喜送给特别的你！







邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：~~￥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN